K PRESENTA

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

# PLANET PLAYSTATION



PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 1 N. 9 settembre 1999

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE





ANTEPRIME: DINO CRISIS E RE-VOLT




RC STUNTCOPTER: ELICOTTERI IN TV

speciale: giocato e svelato

## Star Wars Episode I
### La Minaccia Fantasma



## Wipeout 3

E INOLTRE RECENSIONI DI...

UM JAMMER LAMMY • PLAYER MANAGER 99 • KAGERO
SOUTHPARK • TRAP RUNNER • REAL BOUT FATAL FURY
SPEED FREAKS • KURUSHI FINAL • CHOCOBO RACING
FIGHTER MAKER • WAR OF THE WORLDS

I 25 GIOCHI PIÙ CALDI DEL NUOVO MILLENNIO

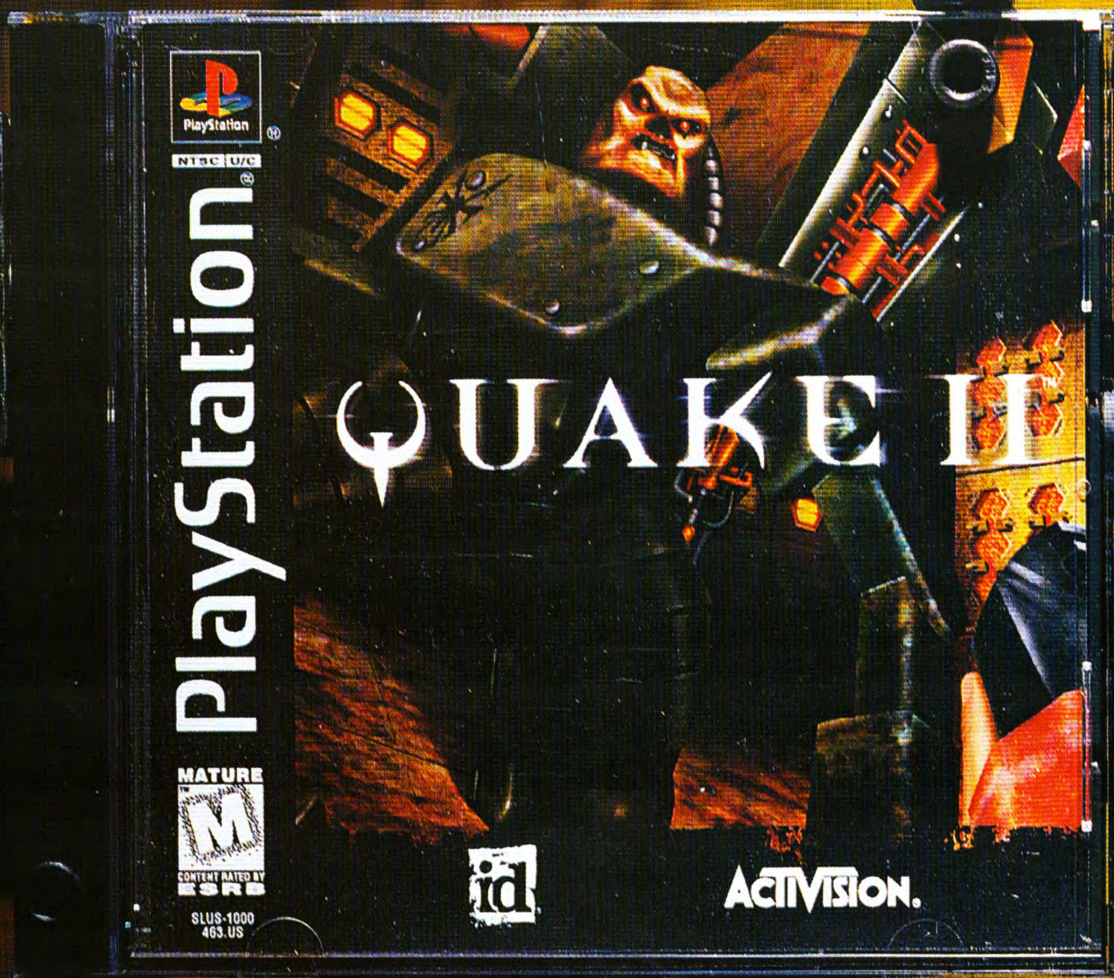
Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1127-6967






# Non l'abbiamo clonato...




Più veloce, feroce e potente che mai, Quake II sta arrivando, per PlayStation® e Nintendo 64®.

Quake II rinasce ancora con queste due nuove versioni.

Proverete l'emozione di vedere nuove mappe, una grafica straordinaria, sanguinari effetti sonori e un supporto dual shock che vi farà tremare le ginocchia.

La vostra sfida non sarà mai finita, fino a quattro persone in multyplayer potranno darsi battaglia all'ultimo frag.

Quake II per console. Benvenuti nella nuova era.

ACTIVISION®
www.activision.com

id®
www.idsoftware.com

NINTENDO 64

PlayStation®

TI ASPETTIAMO ALLO
smau 1999
Pad. 25/1
dal 30/9 al 4/10












Designed For N64 Rumble Pak™

N64 Controller Pak™ Needed to Save Game Data

1-4 Player/Simultaneous

QUAKE II

ACTIVISION

...gli abbiamo strappato il cuore e
l'abbiamo innestato in un nuovo corpo !

guarda




www.gamenetwork.it

gioca in




www.gameonline.it




FORNITORE UFFICIALE

divertiti con




www.halifax.it

# Sommario

## Planet PlayStation Menu

### Planet Game



### Prova Planet



### Import



### Classic



### Prima impressione



### Planet Special



### Area soluzioni



### Rubriche



*È arrivato, finalmente. Bellissimo e stellare. È Wipeout.* ▲



▲ *Per molti è il gioco più bello di tutti i tempi. Per noi è un titolo che ci manda in adrenalina a mille. Per tutti è Dino Crisis.*

▼ *Ci sono giochi che fanno impazzire pe la loro semplicità. È il caso di Re-Volt, la rivelazione dell'autunno.*






*Il Pitone lo ha atteso per mesi, non dormendo la notte e sognandolo di giorno. Ora è arrivato... e si sente. RC Stuntcopter, un Planet Game per 'volare'.*

# LEGENDA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **S** | - su | ↑ | **Q** | - quadrato | □ |
| **G** | - giù | ↓ | **C** | - cerchio | ○ |
| **Dx** | - destra | → | **X** | - tasto x | X |
| **Sx** | - sinistra | ← | **R1** | - tasto funzione destra sopra | |
| **S1** | - diagonale in alto a sinistra | ↖ | **R2** | - tasto funzione destra sotto | |
| **S2** | - diagonale in basso a sinistra | ↙ | **L1** | - tasto funzione sinistra sopra | |
| **D1** | - diagonale in alto a destra | ↗ | **L2** | - tasto funzione sinistra sotto | |
| **D2** | - diagonale in basso a destra | ↘ | **N** | - neutro, nessun tasto premuto | |
| **T** | - triangolo | △ | | | |

**ARCADE**
**AVVENTURA**
**AVVENTURA PUNTA E CLICCA**
**AZIONE**
**GIOCHI DI RUOLO**
**PICCHIADURO**
**PLATFORM**
**PUZZLE**
**RACING**
**SIMULAZIONI VARIE**
**SIMULAZIONE SPORTIVA**
**SPARATUTTO**
**STRATEGICI**

## Planet Voto

| | |
|---|---|
| **DA 0 A 40** | Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga! |
| **DA 41 A 60** | Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. |
| **DA 61 A 70** | È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no. |
| **DA 71 A 80** | Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. |
| **DA 81 A 90** | Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato. |
| **DA 91 A 100** | Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile! |


Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

**REALIZZAZIONE EDITORIALE:**
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

**Direzione:** Roy Zinsenheim

**Caporedattore:** Claudio Somazzi

**Art Director:** Cristian Ghezzi

**Impaginazione Elettronica:**
Paola Lagala, Michela Rolandi

**Team Editoriale:**
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

**IMPIANTI PRESTAMPA**
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

**STAMPA**
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

**DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA**
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

**CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'**
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
**Responsabili pubblicità:** Bruno Pasini, Giancarlo Gani

**EDITORE**
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Gianni Vallardi

**ARRETRATI**
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313


**SI RINGRAZIA**
**DEFCON ZERO - MILANO**
**MISTER X - ROMA**

**Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...**
**INDIRIZZO FAX:**
**Planet PlayStation 02/43980181**
**INDIRIZZO E-MAIL:**
**playstation@planet.it**




Porca miseria! Eppure mi sembrava di averla riposta proprio in quel baule verde nella cantina di mia madre. Niente da fare. Non la trovo. Mancano pochi giorni e non posso mancare al grande appuntamento. L'ho promesso a tutti: andare alla prima italiana di "Star Wars – Episode I: The Phantom Menace" brandendo la spada fosforescente che avevo acquistato ai tempi della prima puntata. Ordinata a Taiwan per un pugno di dollari, arrivata intatta, oggetto di invidia di tutti i compagni di scuola e infine riposta con grande cura in un luogo sicuro. Troppo sicuro. E infatti nel baule verde non c'è. La troverò comunque. Non fosse altro che per usarla come arma di neutralizzazione contro il Somazzi che si sospetta sia andato in vacanza in America solo per vedere il film prima di noi (e per rifare il guardaroba griffato...) e rinfacciarcelo ogni due minuti. Buon per lui. Noi aspettiamo la prima, ma intanto abbiamo provato in anteprima il brivido del gioco – una vera chicca che non può mancare alla vostra collezione. Abbiamo dedicato cinque pagine al racconto dettagliato della versione Psx che sarà disponibile in contemporanea con l'uscita del film. Il tester (e non poteva essere diversamente) è stato Pitone, il nostro 'starwarsologo' ufficiale, e mi sembrava carino cedergli il passo onde permettergli di raccontarvi il perché dell'importanza di Star Wars. Secondo il suo personalissimo punto di vista, che in parte condividiamo e in parte sopportiamo. Quindi spazio al Python, non prima di segnalarvi anche il gustosissimo servizio su Wipeout 3, grande gioco relegato in fondo alla copertina solo in conseguenza dell'arrivo del macigno stellare. Vai Pitone....

Flashback, ieri. Sono un bambino e ho appena visto con mio padre "L'impero Colpisce Ancora". Per la terza volta. Torno a casa e da quel giorno, addormentandomi, mi concentro sperando di sognare di essere un pilota di X Wing. Estate, sala giochi, sono sempre un bambino: c'è uno dei primi coin op di "Guerre Stellari". Un cabinato lungo un paio di metri con una cloche. Sullo schermo scorre la superficie della Morte Nera e io sono nel cockpit di un X Wing. Tutto è rigorosamente disegnato in un wireframe verde, blu e rosso e sono uno dei bambini più felici del mondo. Anni dopo, un po' meno bambino: esce "Il Ritorno dello Jedi". Stessa sala giochi, il Marconi di Tortoreto Lido. Altro coin op: a colori 'sta volta, bella grafica, alterna fasi di combattimento a bordo del Millennium Falcon nei panni di Lando Calrissian con quelle sulla superficie di Endor a bordo di un AT-ST nei panni di Chewbacca. E sono ancora uno dei bambini più felici del mondo. Oggi: anche se non sembra, sono ancora un bambino. Recentemente ho avuto occasione di consultare "Behind the Magic", l'enciclopedia multimediale della Lucas che spiega fin nei minimi dettagli tutto l'universo di "Star Wars". "Behind the Magic", dietro la magia. Già, cosa c'è dietro la magia? Perché è stata magia? Forse perché eravamo ingenui, ignari, impreparati; non sapevamo nulla, non seguivamo i trailer alla televisione, non c'era la Grande Madre, Internet. Noi siamo andati al cinema con occhi di bambini; ed è con questi occhi che dovremmo andare a vedere "Episode I". ERAVAMO PREDISPOSTI A SOGNARE; ORA DOBBIAMO ESSERE DISPOSTI A FARLO. Perché sognare è importantissimo: anche se alla fine rimane l'amaro in bocca, anche se alla fine 'era solo un sogno'. Noi non andremo mai sull'Isola del Tesoro con Long John Silver e non saremo mai come Capitan Blood, eroi della filibusta. Mai monteremo a cavallo brandendo una spada, lanciandoci al galoppo per salvare una bellissima principessa prigioniera di un mago cattivo; né tantomeno combatteremo le orde di Stygia per conquistare il trono di Aquilonia. Non duelleremo mai a mezzogiorno in una polverosa strada del far west a fianco di Wyatt Earp. E non baceremo mai Ingrid Bergman all'aeroporto, lasciandola andare via con Victor Laszlo, accendendoci poi una sigaretta con rara classe e maestria. Ma, soprattutto, e questo brucia più del fuoco, non vedremo mai navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione e non vedremo mai i raggi B balenare nel buio vicino alle Porte di Tannoyse. E allora sognate, sognate, sognate! Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...

# Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

## 3, 2, 1... CONTATTO!



Eccoci a settembre. Settembre, andiamo, è tempo di migrare... Ma dove mi migro cosa se qui fa un caldo de l'ostia! Sarete ormai tornati, belli e dorati, dalle spiagge di tutto il mondo. Oppure, se siete proprio in, ci state andando. Noi siamo talmente in che andiamo in vacanza a febbraio: il 30 e il 31! Grande carrellata di lettere, questo mese: grazie anche al fatto che VI SIETE IMPIGRITI e non ci avete mandato le foto! Ma è giusto: un periodo di vacanza anche per il grande concorso... Ricordatevi però che finisce a novembre! Mi raccomando, tenetevi pronti, perché oltre a essere un gran numero, quello di settembre segna l'inizio della Grande Uscita! Da ora fino a Natale, ci saranno una valanga di giochi nuovi. E speriamo di poterceli godere, se l'Apocalisse non ci spazzerà via a Capodanno... Buona lettura!

## L'ANGOLO DELLA PASTA



Pì, della pasta. Sarà che sono a dieta, ma mi sembra una vita che non mangio più un piatto di bucatini all'amatriciana... Mi scrive un ragazzo di Tivoli per farci alcune critiche. Ricordandovi che siamo sempre aperti alla discussione, purché civile, vi riporto la lettera così come è arrivata, senza correzioni di sorta.

"Carissimi amici di Playstation Planet, sono un ragazzo di circa 16 anni (li compirò il 12 luglio) che vi ha mandato questa lettera per farvi una confessione personale un po' particolare: infatti devo ammettere che compro la vostra rivista poiché il prezzo è molto basso. Sia chiaro che non ho nulla contro le vostre rubriche. Ma devo comunque ammettere che sfogliandola vi mostrate alquanto inferiori ad altre riviste in giro. Vorrei darvi il mio voto sulle vostre rubriche:
Le Pitonate: 8
News: 6 (sono abbastanza generiche e non vanno sullo specifico)
Recensioni: BOH! (ve lo spiegherò dopo)
Pre view: 7
Soluzioni: 9 (Bravi!)
Manca la presenza di una classifica che elenchi i pro e i contro di tutti o almeno la maggior parte dei giochi Playstation: non quelle quattro paginette di 60 giochi.
Altre riviste ne portavano addirittura 450!!
Per quanto riguarda il capitolo recensioni, devo dire che i vostri voti sono altissimi: es. Playstation Planet da a Viper 60%.
Altre riviste danno 39% o al massimo 40%. Nagano Winter Olympics 77% (invece altre riviste danno 42%) e infine il caso più scottante: date 77% a Diablo mentre tutti quanti danno circa 35% a questo gioco! Perché? Avete forse delle preferenze? Infine vorrei dire a quell'omuncolo di Christian Pettini che io e penso tutti preferiscono giocare una vita a FFVIII piuttosto che tornare a giocare a Frogger. Capito?
Vi prego rispondetemi altrimenti non vi leggo più!

**Ivan Caldironi, Tivoli Centro (Roma)**

Carissimo Ivan,
innanzitutto grazie per leggerci. Ci solleva sapere che qualcuno ci apprezzi per le nostre qualità: anche il prezzo, in fondo, è una qualità, no? Quando abbiamo letto che volevi farci 'una confessione personale un po' particolare', ci siamo spaventati tutti! Volevo analizzare insieme a te e ai lettori le critiche che ci hai mosso, in modo da riuscire a tappare le falle che sicuramente abbiamo. Riguardo ai voti delle rubriche, ti ringrazio per l'otto alla rubrica della posta; passando alle news, mi incuriosisce molto l'idea di una 'news approfondita'. La caratteristica di una news è proprio quella di raggiungere l'utente nel minor tempo possibile dall'avvenimento. Quindi, è qualcosa di più di un pettegolezzo e qualcosa di meno di un concreto cd tra le mani, si trattasse di un gioco. Inoltre, scendendo nello specifico, si occuperebbe molto più spazio, rubandolo ai giochi. Perché quindi parlare lungamente di qualcosa che non conosciamo approfonditamente e sottrarre spazio ai prodotti che abbiamo per le mani? Il sette alle preview rimane un mistero, mentre ti siamo grati per apprezzare i nostri sforzi nel fornirvi le soluzioni il più corrette possibile. Passando alla 'classifica che elenchi i pro e i contro di tutti o almeno...', rimango tuttora titubante. 450 giochi? E quale rivista mai pubblica un cotal numero di giochi? Dovrebbe essere alta come un'enciclopedia. Sei sicuro di non aver letto un catalogo? Perché per 450 giochi ci vogliono tante pagine, se si vuole fornire un servizio esaustivo. Finora, dall'inizio della mia risposta, ho battuto 1500 caratteri: alle nostre recensioni ne servono circa 5000 per occupare una pagina. Fai il conto dei giochi che recensiamo in un numero (una quindicina di giochi definitivi e una decina di preview). Lo facciamo su 96 pagine: quante pagine di un altro giornale ci vogliono per coprire 450 giochi con la nostra cura? Quindi devo evincerne che, se non hai comperato un annuario, hai comperato uno di quei giornali dove scrivono tre righe di testo per gioco, inserendo tre giochi a pagina e confondendo tutto con un sacco di colori. Beh, se è quello che cerchi... ma tu non comperavi solamente noi? Passiamo oltre, perché forse, 'sta volta, ci hai visto giusto: i nostri voti sono altissimi. È vero, lo ammetto: specialmente all'inizio i nostri voti erano un po' alti, ma abbiamo dovuto prendere un po' la mira, senza contare che i prodotti che abbiamo recensito sono tutti dell'ultima generazione. E penso che i giochi belli siano tanti. Poi noi siamo degli eterni bambinoni: per fortuna, nonostante l'età, abbiamo ancora il coraggio di stupirci di fronte a dei capolavori di elettronica, i giochi. Altri della nostra età non hanno questo spirito, quest'audacia di dire: "Cacchio, ma è una ficata!". Noi ci facciamo ancora rapire dall'estasi che ti incolla al joystick, ed è talmente divertente che la auguriamo a voi, facendovi conoscere quello che ha stupito noi. Ho letto e riletto i voti che le 'altre riviste' hanno dati ai giochi che hai citato: intanto, noi di PLAYSTATION PLANET non diamo i voti in percentuale. Poi, mi è sorto un dubbio: 39%, 40%, 42%, 34%. Ma non è che hai letto delle riviste che esprimevano un giudizio in cinquantesimi? Perché, scusa, non ce n'è uno che superi la metà, cioè la soglia minima dell'accettabilità umana. Io sono d'accordo che ogni tanto siamo di manica larga, ma c'è modo e modo... Ora: se tutte le riviste si uniformassero, se tutte convenissero sugli stessi punti, se tutte dicessero le stesse cose, che rimarrebbe? Una serie di inutili stampate diverse della stessa idea. Devi sapere che molte delle riviste che leggi sono delle traduzioni delle rispettive versioni estere. Ci sono quelle inglesi, quelle americane...
Noi siamo invece tutti made in Italy, dal primo capello (chi ce li ha) alla spina del joypad! È naturale che altre riviste portino giudizi tanto diversi dal nostro: negli altri Stati hanno diverse concezioni, diversi gusti, diversi modi di giocare...
Quei giornali rispecchiano un'altra cultura videoludica. Sul fatto delle preferenze, poi, sarebbe difficile risponderti nelle poche righe che mi restano e mi riprometto di trattare l'argomento quando avrò più spazio, magari chiamandolo 'L'obiettività del recensore e altre storie di fate'. Per risponderti in breve, comunque: sì, abbiamo delle preferenze.
Siamo stati colti dalla disgrazia di essere umani e quindi dotati di gusto, olfatto, tatto, emozioni, pensieri... quelle cosette lì, insomma.
Ormai lo spazio si accorcia sempre più, ma mi rimane ancora qualche riga di vita: intanto Christian Pettini NON È un omuncolo. Non è tanto meno quello che è stato a Los Angeles, che ha provato FFVIII e che preferirebbe tornare a Frogger piuttosto che blablabla: leggendo l'articolo mi sembra che trasparisse abbastanza chiaramente che ero io a scriverlo, senza contare che c'erano anche le foto... Per cui mi assumo tutta la responsabilità dell'accaduto, senza rinnegarlo però: comunque sia, hai preso l'omuncolo sbagliato.
Siamo però felici che ci sia ancora qualcuno così critico da analizzare profondamente il nostro operato; sapere che qualcuno legge tutto quello che scriviamo. Un'ultima cosa: io ti ho risposto. Secondo i patti, ora devi continuare a leggerci. Ragionate con la vostra testa. Sempre.



# Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

## AHIO! NUN SO' PPIU' ER GHEPARDO D'UNA VORTA!



E' normale che, dopo lungo tempo passato col joypad in mano, i muscoli delle braccia comincino a dolere. Quello che posso fare io è ricordarvi che la misura con cui si fanno le cose è il segreto di tutto; poi posso rivolgermi a un esperto di polsi doloranti, il nostro recensore Alfredo Delmonaco (che vedete nella foto durante il suo seminario 'Io e la Chitarra: un matrimonio impossibile'). La sua esperienza di chitarrista torna utile, visto che i muscoli sollecitati da entrambi gli hobbies sono quasi gli stessi.

**P: Alfredo, da quanto tempo suoni la chitarra?**
**A:** "Da quando avevo cinque anni. Mio padre ne mise una in mano a me e una in mano a mio fratello. Da allora non l'abbiamo mai posata".

**P: E suoni tuttora? Con chi?**
**A:** "Con te, deficiente!".

**P: Ah, bene, e cosa puoi dirci dell'affaticamento dei muscoli interessati?**
**A:** "I movimenti delle dita e del polso sono effettuati grazie ai muscoli flessori ed estensori del gomito. Facendo spesso i movimenti richiesti dalla chitarra o da un videogioco, questi muscoli si possono infiammare".



**P: E che consiglio puoi dare a chi soffre di questi dolori?**
**A:** "Allungate il braccio dolorante, palmo della mano in su. Con l'altra mano, esercitate una pressione col pollice sul flessore, direttamente sopra il gomito. Spingete delicatamente allontanandovi dal gomito e ripetete per alcuni minuti. Il dolore dovrebbe passarvi.

**P: E per la posizione di gioco?**
**A:** "Fate in modo di avere i polsi dritti, non piegati o inclinati, non esercitate forti e inutili pressioni sui tasti e fate una pausa. È difficile, lo so, ma provateci; e alzatevi, ogni tanto, per stimolare la circolazione. Ruotate le braccia e fate stretching".

**P: Suoni molto la chitarra?**
**A:** "Sempre troppo poco".

**P: E giochi molto alla PlayStation?**
**A:** "Troppo".

**P: Sei buono a Tekken?**
**A:** "Ti rupp' e' ccorna!".



**P: E a Mortal Kombat?**
**A:** "Ti struppeio!".

**P: Perché ti chiamano A' Mammà?**
**A:** ...
E qui la cosa prende una piega che non mi sono sentito di riportarvi. Scusate.

## QUICKSTART – IN BREVE... (BREVE, COME NO!)



E' ccoci al consueto rush: partiti! **Fabio Gemma** di Genova si domanda perché la TSR non fa dei giochi di ruolo per PSX e cita persino Baldur's Gate. Lamenta anche una super affluenza di titoli ispirati a Guerre Stellari, contrastata dalla totale mancanza di capitoli di Monkey Island. Stocca alla fine con un invito a proporre la trilogia di Eye of the Beholder. Quello che posso darti è solo un'opinione, non notizie certe: Baldur's Gate (come Eye of the Beholder) è un gioco enorme, sotto ogni punto di vista. Compreso quello delle richieste hardware. Perché marchiare d'infamia un prodotto trasportandolo su una piattaforma che 'non lo regge'? Anche a noi manca molto Monkey Island; non saremo mai abbastanza sazi, però, di giochi su Guerre Stellari. Il tuo ultimo quesito mi consente di riallacciarmi ad **Albertino 'TAZ' Tarlarini** da IOL: anche lui vuole notizie su Resident Evil. L'editoriale del nostro direttore dovrebbe avervi già chiarito tutto, ma per chiunque sia all'ascolto: SI', Resident Evil è fuori. L'hanno rilasciato per insufficienza di prove a carico. Sempre **TAZ** ci chiede di alcuni giochi sportivi dell'EASports, chiedendoci se è la migliore. A parer mio sì, ma i lavori che stanno facendo i 989 Studios mi stanno facendo cambiare idea. Per i tuoi dubbi sul calcio, non temere: This Is Football li cancellerà a te e a tutti quanti! Il sostituto di Metal Gear Solid per le tue nottate? Silent Hill, Syphon Filter, Wip3out, 'La Moglie in Bianco, l'Amante al Pepe' (Lino Banfi e Pamela Prati), La Dottoressa ci sta col Colonnello' (Lino Banfi e Nadia Cassini). E dormi (quando lo fai) pure tranquillo: la PSX 2000 non ha problemi, gode di ottima salute e verrà presto lanciata. Presto. I complimenti a **Fabio Monteduro** dalla Rete per comperare i giochi originali: non ci troviamo d'accordo, però, sul fatto che Resident Evil sia così inferiore a Resident Evil 2. Il primo ha sempre quel suo gran porco fascino! Il soldato del team inviato a rubare il G Virus (che non era un membro dell'Aplha Team) è Hunk e... certo che è difficile! Non troverai altro all'infuori di quello che hai trovato e devi cavartela così. Ah, se ce la fai, dopo giochi con Tofu, un pezzo di formaggio di due metri armato solo di coltello che deve fare la stessa strada di Hunk. Vedi un po' tu... Mi unisco al cordoglio di **Massimo d'Orso** di Pianura (NA) per la scomparsa del grande Battisti; mi spiace anche per Schumacher, ma ripeto che io NON C'ENTRO NIENTE! Ero lì, ma questo non prova nulla! Mi interessa, invece, se fai piano bar. Anch'io canto con un gruppo; ormai sono quasi dodici anni che lo faccio... Bella l'idea di comperare un gioco originale al mese; per quanto riguarda i prezzi, purtroppo, non abbiamo i contatti giusti per 'discutere animatamente' con le persone appropriate. Chiudiamo con un amico di sempre, **Dario 'Zero' De Leonardis** da Palagiano (TA): contento che ti sia piaciuto Evil Zone: noi a Villa Bojungles ne abbiamo fatto una malattia! Aperto rimane lo scontro tra Colin McRae e V Rally 2: ora tutti avreste dovuto avere la possibilità di giocarlo, visto che è uscito. Cosa ne pensate? Sempre a **Dario**, un consiglio spassionato: troppo Rollcage in soggettiva FA MALE. Te lo dice uno che ci è passato e ne è uscito. Male, ma ne è uscito. Ci commuove il tuo eroismo nell'affrontare le code di cinque ore all'università; ora il livello successivo è l'Euromercato di Carugate il sabato pomeriggio, fine mese, quando c'è il tre per due. Trovo che l'errore di Delmonaco sui turni di combattimenti a Blaze & Blade sia imperdonabile: ho già disposto che lo chiudano nella più profonda delle segrete, lo frustino quotidianamente e gli facciano sentire solo Mustang Sally. Saluti e ringraziamenti dall'Allegra Famiglia Bojungles a **Fabio Mascagni**: le tue cheats ci sono utilissime e le vedrai presto pubblicate. Continua a mandarcele. Per quanto riguarda la terza avventura di Abe, era già nell'aria dai tempi di Los Angeles: si chiamerà Hand of Odd, ma non so quando uscirà. Per i giochi di penna (parole crociate sul mondo PSX) ci stiamo lavorando. Essere membro di un team che recensisce prodotti?
Ma certo: ti ritrovi con i tuoi amici a intervalli fissi. Prendete un gioco nuovo, lo giocate tutti insieme, ne discutete, ci litigate, fate un paio di brindisi e il gioco è fatto! Scrivici il risultato del brainstorming, e noi avremo una recensione di un team che recensisce prodotti. Contento che tu abbia seguito i miei consigli per l'estate; noi in vacan-cosa? La foto di Roy la trovi sull'editoriale: sì, è lui. Quella della Famiglia Bojungles... beh, per ora è un supersegreto, ma presto ci vedrai. Eccome se ci vedrai! **Stefano '82** da Montecatini Terme (PT): mi interessa la tua classifica. E' vitale che io abbia il polso della situazione sui gusti dei lettori. Il giubbotto della Fox Hound che hai visto, era probabilmente di una celebre marca americana che si chiama... Fox Hound, e non penso che abbia a che vedere con Solid Snake. Se i pirati hanno il 20% del mercato dei giochi, questo non lo so. Ma tu fai una cosa sicura: non contribuire! Non è che abbiano inventato un sistema antimasterizzazione, è solo che i nuovi giochi non partiranno su console modificate.
Compare un grosso simbolo come il divieto di sosta con una scritta minacciosa e il gioco non parte: Um Jammer Lammy è uno di questi nuovi portenti.
Chiudiamo questa carrellata con un grande, caldo, affettuoso CIAO a **Enrico M.** e tutta la **scuola della Beata Vergine del Pilastrello**.

# NEWS

Di Christian Pettini

***Le news di questo mese riportano quasi esclusivamente notizie riguardanti sequel. Si tratta di secondi (o terzi, o quarti come Tomb Raider) capitoli di giochi eccellenti: Tenchu, Die Hard Trilogy, Driver. L'unico titolo originale e' Mission: Impossible della Infogrames, un'avventura arcade molto complessa e ben programmata. Da segnalare la dolorosa cancellazione di Star Wars: the Racer, che comunque sul Nintendo 64 era longevo come un cremino, sostituita da un altro gioco nato da una serie fantascientifica celebre: quella di Star Trek. Bella anche la notizia che l'Activision sta convertendo per PlayStation una raccolta con 30 giochi dell'Intellivision Mattel.***

## DRIVER 2

*GENERE: Racing criminoso*
*CASA: GT Interactive*
*DATA DI USCITA: purtroppo non si sa*

Voglio una macchina del tempo; mi serve per andare nel futuro, il giorno in cui uscirà, tenetevi forte, Driver 2! Sono solo voci che girano, ma pare che gli sviluppatori non si siano presi neppure un giorno di vacanza per godere degli introiti del loro ultimo capolavoro e si sono messi al lavoro su un sequel. Il quale, probabilmente, vedrà la luce anche sulla PlayStation 2. Svengo. Quando rinverrò, vi fornirò ulteriori notizie.

## STAR WARS RACER

*GENERE: Gioco di guida che ci possiamo solo immaginare*
*CASA: Lucasarts*
*DATA DI USCITA: mai più*

Star Wars Racer, il gioco di guida ispirato al nuovo film di Guerre Stellari, non uscirà mai. La **C.T.O.** (che avrebbe distribuito il gioco nella nostra dolce Italia) ha diffuso ufficialmente la notizia, giustificando l'abbandono del programma con il motivo che la squadra di sviluppo non avrebbe fatto in tempo a far uscire i due titoli in progetto contemporaneamente all'uscita della pellicola nelle sale. Tra il **Racer** e il GDR **Star Wars: the Phantom Menace**, la Lucas ha optato per il secondo, ritenendolo globalmente migliore. È comunque probabile che la scelta sia stata dettata anche dal fatto che, senza indagare circa la qualità dei due titoli, una confezione con la scritta "Phantom Menace" venda più di un'altra con sovrimpresso "Racer". Quante volte abbiamo parlato di **Quake II** su **PlayStation**? Abbiamo perso il conto...

Le nuove notizie riguardano l'ufficializzazione, da parte di **Activision**, della data di uscita. Tra non molto l'utenza **PlayStation** potrà godere del miglior sparatutto in prima persona mai uscito. Controllerete un marine infiltrato nella base aliena nell'ultimo contrattacco alla razza che cerca di conquistare la Terra. Ricordiamo brevemente le caratteristiche della trasposizione su Play: nuovi livelli e diverse strutture di quelli ben noti della versione PC, supporto per il multiplayer fino a quattro giocatori, effetti di luci e ombre calcolati in tempo reale, supporto del dual shock.

## TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

*GENERE: Avventura arcade*
*CASA: Core/Eidos*
*DATA DI USCITA: Natale*





Ecco le prime immagini diffuse dalla Core; il quarto episodio delle avventure di **Lara Croft**, secondo quanto affermato dagli stessi sviluppatori, riprenderà il gameplay del primo, mitico episodio. Quindi niente più azione sparereccia come nel primo episodio e basta anche con quell'infamata delle morti accidentali del terzo Tomb Raider. Le immagini diffuse riguardano la versione PC, che graficamente sarà (ovviamente) migliore. Le ambientazioni però saranno le stesse, e quindi possiamo già farci un'idea di quello che ci aspetta: complesse tombe inesplorate (l'ambientazione è per lo più egizia) ricche di trappole ed enigmi: niente è meglio per la bella Lara! Le sequenze animate si dissolvono senza soluzione di continuità con gli ambienti di gioco e l'interfaccia è stata totalmente ridisegnata per le nuove funzionalità riguardanti gli oggetti, che si potranno combinare tra loro. Avremo comunque modo di riparlarne prima di Natale, quando il gioco uscirà nei negozi.

## MISSION IMPOSSIBLE

*GENERE: Avventura Arcade*
*CASA: Infogrames*
*DATA DI USCITA: Autunno '99*

In questo bel gioco di azione della francese Infogrames vestite i panni dell'agente **Ethan Hawk**, che abbiamo visto, sul grande schermo, interpretato da Tom Cruise. C'è di che montarsi la testa. Nel gioco ci sono



cinque lunghe missioni durante le quali avrete modi di compiere svariate azioni: il gameplay è molto sviluppato e, oltre a sparare, farete molte altre cose grazie ai gadget (ipertecnologici e non) che il gioco mette a disposizione.



## STAR TREK SUPERA L'ULTIMA FRONTIERA E APPRODA SU PLAYSTATION





*GENERE: Spaziale*
*CASA: Activision*
*DATA DI USCITA: Estate 2000*

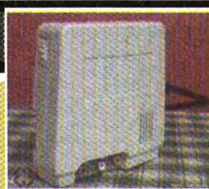
La Activision ha annunciato che è in atto, negli uffici del semisconosciuto gruppo di sviluppatori della **Warthog**, la programmazione di un gioco ispirato alla mitica serie di Star Trek. Si tratta di uno shooter ambientato nel mondo di **Next Generation**. Il giocatore ha diversi compiti, tra i quali: indagare su alcune anomalie, scoprire cosa succede nel Quadrante Beta, difendere la Federazione.
Molte sequenze animate che ricordano la serie di **Wing Commander** caleranno il giocatore nell'ambiente e i fan della serie riusciranno a sentire aria di casa.

## SKATE OR DESTROY

*GENERE: Simulatore di skateboard*
*CASA: Rockstar Games*
*DATA DI USCITA: 15 Novembre 1999*

Sam Houser, il presidente della Rockstar Games, ha comunicato alla stampa che sarà disponibile a Novembre un gioco per gli amanti dello skateboard che riprodurrà il feeling dell'esperienza sulla tavola a rotelle. L'intero prodotto è interfacciato con la rivista "Trasher Magazine" (il cui nome è tutto un programma) ed esiste un sito, www.skateanddestroy.com, in cui sono raccolti, oltre alle notizie del gioco, anche molti filmati e immagini in continuo aggiornamento relative a questo singolare sport.

## MP3 PLAYER



*GENERE: Accessorio utile*
*CASA: UVA*
*DATA DI USCITA: non dichiarata*

Sta per uscire un accessorio che permette alla PlayStation di leggere audio compresso con la tecnologia MP3. Per chi non lo sapesse, si tratta di un sistema che consente di stipare circa 12 ore di musica in un CD da 74 minuti. La qualità audio è buona e perde poco rispetto ai CD che conosciamo. Sulla grande rete esistono molti siti che ospitano demo o pezzi di autori noti e meno noti: tutta roba che si può scaricare, masterizzare e, grazie a questo **MP3 Player**, anche ascoltare sulla Playstation. L'aggeggio ha incorporato un software la cui interfaccia assomiglia a quella del lettore incorporato nella Play, con le funzioni shuffle, repeat ecc.

## INTELLIVISION CLASSIC

*GENERE: Retrogiochi*
*CASA: Activision*
*DATA DI USCITA: sono usciti 15 anni fa!!*

La Activision ha fiutato l'affare del **retrogaming** e ha deciso di pubblicare un CD contenente le versioni originali di 30 giochi usciti per la console **Intellivision**. Il team che si sta occupando della conversione è lo stesso che, anni addietro, sviluppò gli originali: questo è garanzia di fedeltà, garanzia peraltro confermata da Bryant Bustamante, il produttore del gioco. Il buon Bryant ha specificato che i tasti del pad PlayStation emuleranno senza problemi i giochi, anche quelli che utilizzavano tutti e dodici i bottoni del Keypad originale.

## EVERYBODY'S GOLF 2



*GENERE: Sportivo*
*CASA: Sony*
*DATA DI USCITA: Autunno (in Giappone)*

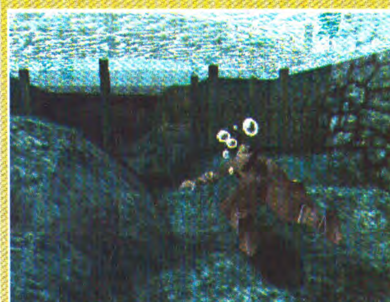
Due milioni di copie vendute hanno convinto la Sony a dare un seguito a **Minna No Golf**, meglio conosciuto come **Hot Shots Golf** negli USA, come **Everybody's Golf** in Italia e come Il Golf coi Pupazzetti a casa mia. Rimangono l'impostazione fumettosa e il feeling immediato, così come rimane il divertimento complessivo della modalità multiplayer. E c'è quello che l'utenza ha richiesto per questo sequel: il supporto per la **Pocket Station**, nuovi percorsi, altri personaggi ecc. Attendiamo con ansia questo stravagante e divertentissimo arcade sui green.



## TENCHU 2

*GENERE: Stealth Adventure*
*CASA: Sony*
*DATA DI USCITA: Inverno*

Il suggestivo titolo in cui interpretavate un ninja alle prese con missioni il cui obiettivo era di agire allo scoperto sta per avere un seguito. Gli screen diffusi da mamma Sony mostrano che l'ambientazione è rimasta la stessa, il Giappone feudale, e se saranno migliorati l'intelligenza artificiale dei nemici e, soprattutto, il sistema di controllo, avremo un gioco in grado di scalzare Metal Gear Solid dal trono di imperatore delle stealth adventure: un tipo particolare di avventure arcade in cui invece di combattere a viso aperto si predilige la mossa nel silenzio.



## CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 20 luglio all' 8 agosto 1999)

**1- V-Rally 2**



**2- Driver**



**3- Bugs Bunny**



**4- Silent Hill**
**5- Syphon Filter**
**6- Crash Bandicoot Platinum**
**7- Player Manager 98/99**
**8- Crash Bandicoot 2 Platinum**
**9- Formula 1 97 Platinum**
**10- Hercules Platinum**
**11- Tekken 2 Platinum**
**12- Omega Boost**
**13- Crash Bandicoot 3: Warped**
**14- Ape Escape**
**15- Street Fighter Alpha 3**

**Dati forniti da:**
**• L'ARCOBALENO - Roma**

Casa: **Lucas Arts**
Genere: **Action/Adventure**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

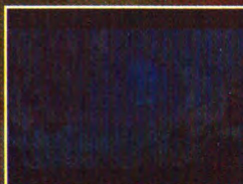
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

# Star Wars episodio 1: la minaccia Fantasma

***L'ho giocato, ebbene sì. Mi sono sottoposto al martirio, venendo a conoscenza dei fatti e dei personaggi che popolano l'evento cinematografico del millennio. Buona parte della sorpresa l'ho persa: ma l'ho fatto solo per voi.***

Planet Voto **85**









Cosa dire che non è già stato detto? Abbiamo avuto notizie, anteprime, prove, riprove… di tutto! Manca solo di vedere il film. E questo è il problema più grande. Il lasso di tempo che intercorre tra l'annuncio dell'uscita del film e l'effettiva proiezione è troppo grande per mantenere la tensione richiesta, per evitare che la gente cominci ad averne le scatole piene. Il livello di informazione a cui si è arrivati, Internet intendo, garantisce a chiunque sia collegato, una buona dose di informazioni che cominciano a sollevare il velo. E le pubblicazioni! Decine di fumetti, libretti, librettucoli, opuscoli, giornali… Per non parlare del tempo che passa tra l'uscita americana e quella italiana: in America è uscito il 19 maggio; in Inghilterra il 13 luglio; nella Svizzera italiana uscirà il 1° settembre, mentre noi dovremo aspettare fino al 16 dello stesso mese. Con la globalizzazione delle informazioni, con questo sempre 'volerne sapere prima di tutti', è ovvio che uno la sorpresa se la toglie.
La verità è che non c'è maniera di sfuggire a tutte queste informazioni, a tutti questi input, neanche se uno volesse. E allora, mi si chiedeva nell'ambito della rubrica della posta, è giusto giocare alla **Minaccia Fantasma**, che ricalca pedissequamente la trama del film, prima di vederlo? La risposta è: dipende. Se siete stati forti, se siete riusciti a non essere toccati dalla curiosità, se avete chiuso gli occhi durante i trailer al cinema (e c'è chi l'ha fatto, garantisco!), se abbassate lo sguardo al solo vedere i cartelloni pubblicitari, SE SIETE STATI CIECHI E SORDI AL RICHIAMO DELLA FORZA, insomma, allora è meglio che vi conserviate tutte le sorprese per settembre. Siete stati bravi, me ne compiaccio; la Forza scorre potente nelle vostre vene. Purtroppo non è così per tutti: chi per curiosità, chi per lavoro, chi per caso, una buona fetta di interessati (perché, ci sono anche i non interessati a Guerre Stellari?) è già a conoscenza di molto, forse troppo. Questi sventurati possono però giocare tranquillamente alla Minaccia Fantasma anche prima di andare al cinema. La riflessione successiva è però un'altra: il gioco esce, ovviamente, a settembre, cioè ora. I tempi di consegna e distribuzione sono in Italia notevolmente in ritardo sulle tabelle di marcia. Il film esce a metà settembre, il che vuol dire più o meno in coincidenza con il gioco (il giorno esatto non lo conosciamo). Visti questi presupposti, la domanda è questa: quanto passerà dall'uscita del film al momento in cui andrete a vederlo? Non penso più di un paio di giorni (io mi accampo all'esterno del multiplex di Melzo per la prima!). E quanto passerà prima che il vostro negoziante riesca a farvi avere una copia del gioco? Quindi, giocoforza, andrete prima al cinema o a giocare?

*NOTE TECNICHE*
Non era una preview, ma neanche una review. Cos'era dunque questo dischetto che al sempre ospitalissimo CTO di Bologna mi hanno mostrato? Si tratta di una **beta avanzata**, il gioco quasi finito ma che ancora necessita degli accorgimenti o che comunque ha ancora diversi bug. L'accorgimento che più speriamo venga preso in considerazione riguarda senz'altro la grafica. Quella attuale non è assolutamente all'altezza di quanto gira attualmente su PlayStation: spixellata, con alberi dalle radici quadrate e personaggi dimezzati. A volte si permette pure di rallentare! Ma ovviamente siamo fiduciosi da quel punto di vista, e il nostro voto potenziale rispecchia la speranza che il gioco terminato sia degno di essere giocato. Un altro difetto, che poi lo è per alcuni e non per altri, è la facilità: il gioco è facile, dannatamente facile. Questo conduce a un divertimento pressoché immediato, ma di breve durata. Paradossalmente, la difficoltà è acuita da un altro difetto: il sistema di controllo, piuttosto impreciso direi. Le voci e i sottotitoli sono in italiano e sono proprio quelle che potrete sentire nel film; si può salvare in qualsiasi momento e in qualsiasi punto (il che non aiuta certo la già bassa longevità) e avviene un solo grande caricamento all'inizio del livello. Nel gioco è contenuto anche il lungo videoclip (del quale vedete le immagini) che gira su MTV: si tratta del tema principale del film interpretato dal creatore delle musiche della Sacra Trilogia, **John Williams**.

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana....

*LUTTO E DISPIACERE, DOLORE E CORDOGLIO, PANNA E FRAGOLE*
E' ufficiale che NON ci sarà la versione di **Racer**, il gioco sulle corse di podracer disponibile per PC. La motivazione è che sarebbe stato pronto, a causa di ritardi tecnici, non prima della primavera 2000 e, secondo la Lucas, non avrebbe avuto senso pubblicarlo in quel periodo. A voi decidere se essere d'accordo o meno con questa affermazione. Usate la vostra testa. Sempre.

## CONTROLLA LA FORZA

**Il metodo di controllo è molto ben congegnato, consentendovi di usare praticamente tutti i pulsanti e le leve del joypad. R2 e L2 controllano l'inventario delle armi, scorrendole tutte. L1 vi consente di rotolare per evitare i colpi, mentre R1 (tenuto premuto) vi fa correre. Ma questi due pulsanti possono essere tranquillamente bypassati: se usate la croce direzionale, camminate; se usate lo stick analogico di sinistra correte (quindi un comodo cambio di posizione del pollice invece della pressione del tasto). Per rotolare, è sufficiente che usiate lo stick analogico di destra, deputato solo e unicamente a quella funzione. Potrete così accedervi velocemente usando il pollice destro (normalmente inutilizzato) invece di 'andare a cercare' L1 con l'indice sinistro. Il Cerchio è il tasto di azione che attiva gli interruttori e vi fa interagire con le persone; il tasto X è il salto, e se lo premete due volte in rapida successione effettuerete un doppio salto. Il tasto Quadrato vi permette di usare le armi, siano queste a raggi o la semplice spada. Tutte le armi hanno comunque lo stesso funzionamento: differiscono solo in rapidità di fuoco e potenza. Il Triangolo è la Forza (l'ho sempre detto io!): utilizzando questa 'spinta' potrete mettere fuori combattimento per una breve frazione di tempo i nemici. La spinta ha forma di arco e si propaga in avanti consumando una seconda barra d'energia blu, che dovrete aspettare che si ricarichi per poterla utilizzare ancora.**







## LIVELLO 1: NAVE DELLA FEDERAZIONE

All'inizio del gioco, impersonerete **Obi Wan**. Siete sulla nave della Federazione dei Mercanti e siete stati inviati dal consiglio degli Jedi, insieme al vostro maestro **Qui Gon Jin**, a convincere il viceré della Federazione a fuggire dal sistema stellare dove si trova. Innanzitutto, comincerete a prendere confidenza con la vostra spada laser: non è solo un'arma di offesa, ma anche di difesa. Infatti, potete deflettere i colpi di folgoratore che vi inviano, rispedendoli (con buona mira) al mittente. Inoltre farete la conoscenza del **blaster**, un'arma basilare a raggi molto simile a quella delle truppe imperiali. Userete anche un **detonatore termico**, una specie di granata ad ampio raggio; la cosa che però troverete più divertente sarà usare la Forza. Ogni volta che premerete il tasto **Triangolo** compirete un gesto con il quale invierete un'onda d'urto di pura Forza contro i vostri nemici, che si accasceranno: momento buono per scappare o finirli. I nemici principali sono gli ordinari droidi da battaglia, dotati di folgoratori. Facili da abbattere, ma numerosi. Prestate soprattutto attenzione ai **Destroyer**, dei droidi di forma sferica che rotolano ad altissima velocità per poi aprirsi, trasformandosi in droidi da combattimento. Dopo la distruzione della nave del viceré, l'obiettivo sarà quello di raggiungere l'hangar e fuggire dalla nave della Federazione. Per farlo dovrete percorrere stretti condotti di aerazione sopraelevati e aggirare le immense turbine. E' piuttosto semplice, come quasi tutto, del resto; lo spettro di un'invasione diventa terribilmente reale...

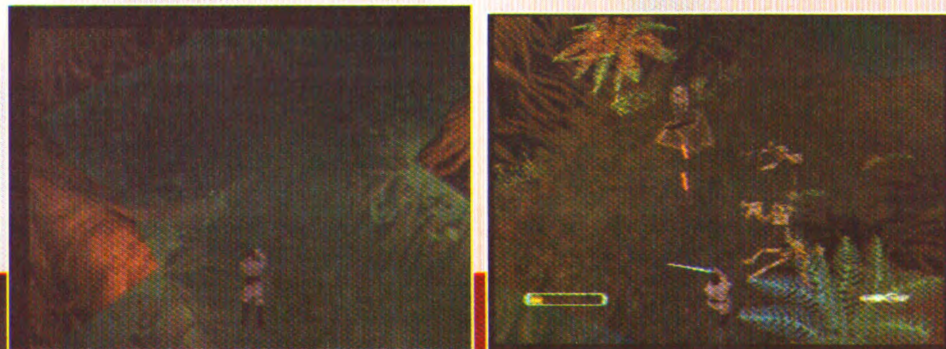







## LIVELLO 2: LE PALUDI DI NABOO

**Naboo** è il pianeta natale di **Jar Jar Binks**, il buffo Gungan bandito dalla sua città, **Otoh Gunga**. Siete ancora Obi Wan e vagate per le paludi di Naboo mentre la Federazione dei Mercanti comincia l'invasione del pianeta. Sotto la malvagia influenza di **Darth Sidious**, un Lord del Sith, la Federazione ha deciso di invadere il pacifico pianeta per sottoporlo a embargo e costringerlo a pagare nuove tasse. Il vostro compito è quello di avvertire la popolazione subacquea dei Gungan dell'avvenuta invasione, ma per farlo avrete bisogno dell'aiuto di Jar Jar. Comincerà così il vostro inseguimento alle costole dell'inizialmente diffidente Jar Jar: vi scontrerete contro le truppe che stanno invadendo il pianeta, cosa che non sarà poi così traumatica vista la presenza di innumerevoli ostacoli naturali. Faranno la loro comparsa gli **MTT** (Multi Troop Transport), veicoli da trasporto militare che possono trasportare fino a 112 droidi da battaglia armati di folgoratore. Compariranno anche gli **STAP** (Single Trooper Aerial Platform), gli antenati delle hover bike del "Ritorno dello Jedi". Sono dei piccoli veicoli antigravitazionali monoposto (più simili a monopattini a reazione che altro) che servono per azioni di attacco ed esplorazione anche nelle zone più fitte come le paludi. Comincerete anche a nuotare, il che non vi farà male visto che nelle missioni successive vi capiterà ancora.

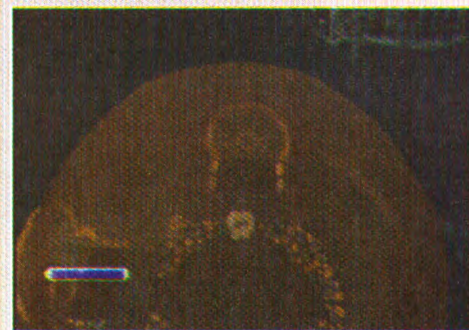


## LIVELLO 3: OTOH GUNGA

Inizierete a vagare per la magnifica città subacquea in cerca del povero Jar Jar, aiutati e ostacolati dai vari abitanti. Comincerete a operare il sistema di scelte che ha reso celebri gli adventure Lucas come **Monkey Island** e **Full Throttle**, decidendo cioè cosa dire tra alcune domande e risposte che vi vengono proposte. L'esito della conversazione dipende da questo tipo di scelte; a volte, addirittura l'esito di tutta la missione grava su queste decisioni. Per viaggiare lisci, il mio consiglio è quello di usare sempre e comunque le buone maniere (come dovreste fare anche normalmente!); siete un cavaliere Jedi, e pertanto siete dotato di forza ma anche di grazia e bontà d'animo. Certo, non sempre questo vi aiuterà a uscire da una situazione difficile; a volte sarete costretti a ricorrere alla forza (e alla Forza) per avere successo, ma in linea generale uno Jedi cerca sempre di evitare lo scontro. La città in cui vi trovate è costituita da lunghi corridoi e immense bolle di vetro

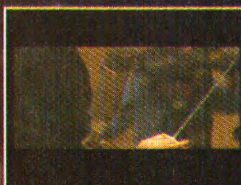
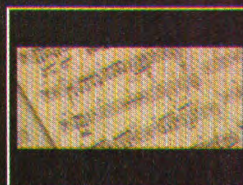



dentro i quali vive la popolazione. Attivando alcuni interruttori, causerete il chiudersi di alcune di queste bolle e il loro spostamento verso altri corridoi di collegamento, rendendo il tutto un vero labirinto. Raggiungete il capo dei Gungan, cercando di non irritare questa popolazione ostile agli stranieri; informatelo dell'avvenuta invasione, liberate Jar Jar e abbandonate in tutta fretta il pianeta.








## LIVELLO 4: GIARDINI DI THEED

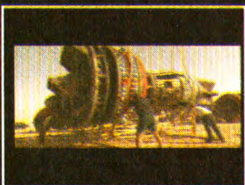
**Theed** è la capitale di Naboo, dimora della **Regina Amidala**. La reggia sorge tra gli immensi giardini irrorati da numerosi condotti d'acqua, facendo assomigliare l'edificio al paradiso terrestre. Vestite ancora una volta i panni di Obi Wan, e il vostro compito è quello di raggiungere il palazzo centrale dove si trova la regina prima degli invasori. Sfortunatamente queste hanno già cominciato a prendere possesso del complesso, e sarà molto difficile gestire i numerosi droidi da battaglia che si aggirano per



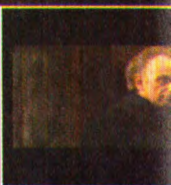
i giardini. La zona pullula di **ATT** (Armoured Attack Tank), dei pesanti veicoli da combattimento con un equipaggio di quattro droidi; una volta piazzati, questi veicoli fanno affidamento sulla loro solidità frontale e sulla loro potenza di fuoco. Per distruggerli è necessario aggirarli e colpirli da dietro. Quando uno di questi blocca un passaggio, sarà necessario distrarli e attirarli in zone aperte in modo da avere via libera. All'inizio, mentre cercate di attraversare il ponte, uno di questi ATT sparerà una salva che distruggerà il ponte di connessione, costringendovi a trovare una strada alternativa. I problemi a questo punto sono due: se cadete in acqua, la forte corrente vi trascinerà verso le cascate, uccidendovi. Le acque sono poi popolate da diverse creature tra le quali qualche grosso pesce dall'aria poco raccomandabile: da evitare. Attenti alle strutture cedevoli indebolite dai colpi degli invasori.











## LIVELLO 5: FUGA DA THEED

Raggiunta la regina, dovrete scortarla alla sua nave. Mentre Qui Gon, Jar Jar e il capitano **Panaka** (capo del corpo di guardia della regina) si dirigono verso la nave, sarà vostro dovere proteggere la regina. Nonostante la sua giovane età, è forte e coraggiosa e fa di tutto per proteggere il suo popolo dall'invasione. Il progetto è quello di condurla al cospetto del Senato Galattico alla presenza






del **Senatore Palpatine** che ha grande influenza sul Senato. Questo per pregarlo di far cessare le ostilità su Naboo.

Lungo il tragitto, la regina potrebbe essere colpita (anche se dovreste evitarlo!); la sua forte fibra, però, le permette di resistere ad alcuni colpi. Incoccerete anche in una madre disperata per la scomparsa del figlio che si trovava fuori casa all'arrivo delle truppe. Il vostro task secondario sarà quello di trovare il piccolo e riportarlo a casa. Niente paura, è quasi tutto di strada; nonostante la vostra fretta di portare in salvo la regina, questo inconveniente non vi ruberà molto tempo. Certo, potreste rifiutare: tra le risposte possibili alla richiesta di aiuto della madre, figura anche un "Non ho tempo, devo badare alla regina, adesso". Ma tengo sempre a ricordarvi che siete un cavaliere Jedi e questo comportamento non vi si addice... La regina stessa vi aiuterà in alcuni frangenti, indicandovi passaggi segreti e scorciatoie.

PLANET SPECIAL

## LIVELLO 6: MOS ESPA



La nave della regina è ben corazzata, ma priva di armi; durante la fuga viene colpita e viene danneggiato un componente del generatore di iperguida **T 14**. Mentre Obi Wan rimarrà a proteggere la regina nei pressi del veicolo, guiderete ora **Qui Gon Jin** nel porto spaziale di Mos Espa, nei pressi del quale si sta per tenere la famosa **Boonta Classic**, la gara di podracer. Insieme a Qui Gon Jin ci sono Jar Jar e l'ancella della regina in cerca di nuove esperienze. Immediato lo scontro con i sabipodi, gli abitanti nomadi dei deserti del pianeta Tatooine dove la nave è atterrata. Incontrerete persino i piccoli **Java**... Nel porto di Mos Espa, durante una tentata rapina ai danni di Qui Gon Jin, potrete usare i trucchi mentali Jedi, costringendo a fare e dire quello che volete allo sventurato rapinatore. Questo lo deciderete scegliendo la frase colorata tra quelle disponibili, sentendola poi pronunciare con l'inconfondibile senso di sicurezza e di comando proprio degli Jedi. Altri incontri ci saranno nel mercato di Mos Espa, dove Qui Gon Jin apprenderà che il generatore **T14** potrebbe trovarsi nella discarica di **Watto**, un losco venditore di pezzi di ricambio presso il quale lavorano come schiavi il giovane Anakin Skywalker e sua madre Shmi. Anakin ha un innato talento per il pilotaggio e l'ingegneria meccanica, tanto che modifica personalmente l'assetto del suo podracer con il quale intende correre la Boonta Classic per conquistare la sua libertà. Qui Gon Jin si troverà quindi invischiato in un giro di scommesse che ruota attorno alla gara che sta per prendere il via.





## LIVELLO 7: ARENA DI MOS ESPA

Per ottenere i soldi necessari all'acquisto del generatore, Qui Gin Jin dovrà trovare i soldi necessari. Questi possono



essergli prestati dal boss del pianeta, **Jabba** lo **Hutt**: per incontrarlo, però, dovrà prima trovare una delle due gemelle che lavorano per Jabba. Nel tragitto, per chiedere informazioni, entrerà anche nel bar del porto, che poi non è altro che la schermata principale del gioco **Racer** (solo PC), ambientato proprio nel mondo di queste gare. Intanto un complesso suona e possiamo notare che alle tastiere c'è il solito elefante blu di Guerre Stellari e del Ritorno dello Jedi, mentre alla... 'chitarra' c'è un grosso e peloso wokie. Chissà chi è... Al cospetto di Jabba, Qui Gon Jin precipiterà in un'arena del tutto simile a quella del Rancor (Il Ritorno dello Jedi). In questo luogo, Qui Gon dovrà combattere un altro mostro per guadagnare il rispetto di Jabba e i suoi soldi. Una volta in possesso di questi, Qui Gon Jin potrà recarsi alla gara per scommettere sul vincitore. Accortosi subito delle potenzialità del giovane Anakin, il vecchio Jedi decide di portarlo con sé per presentarlo al Consiglio degli Jedi, convinto che la Forza scorra possente nelle sue vene. Stringe così un accordo con Watto in cambio della libertà del ragazzo che lavorava fino a quel momento come suo schiavo. Le abilità di pilota del giovane Skywalker emergono fin da subito, quando si deve confrontare con **Sebulba**, il campione galattico di podracer.

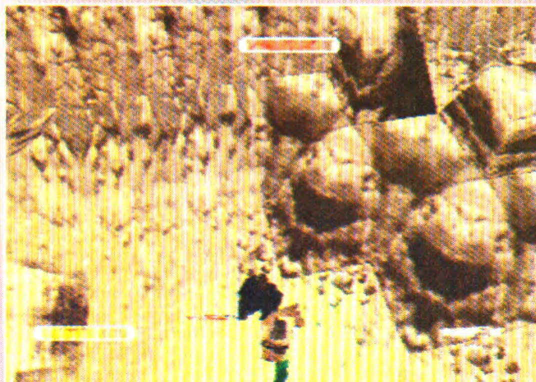




## LIVELLO 8: SCONTRO NEL DESERTO

Lasciato Mos Espa, Anakin e Qui Gin si dirigono verso la nave che attende nel deserto, quando una frana li divide. La frana non è naturale: **Darth Maul**, un malvagio Lord del Sith, l'ha infatti provocata cercando di fermare Qui Gon Jin. Il suo compito è infatti quello di impedire che Qui Gon Jin e Obi Wan riescano nella loro impresa. Intrappolati in questa specie di arena, verrete attaccati da alcuni droidi sferoidali molto veloci e difficili da distruggere. Nei pressi della frana troverete una roccia 'strana': è quella che dovrete spingere per raggiungere la principessa, la sua ancella, Obi Wan, Jar Jar e Anakin che si trovano nei pressi dell'astronave. Armati di spada laser, dovrete mettere in fuga Darth Maul prima che nuoccia ai vostri compagni di viaggio. Lo scontro sarà duro e non terminerà certo qui. Infatti incontrerete nuovamente Darth Maul nei livelli successivi. Questa sezione è piuttosto breve, e non ha particolari caratteristiche se non quella di porvi di fronte al più popolare dei protagonisti di questo film/gioco.





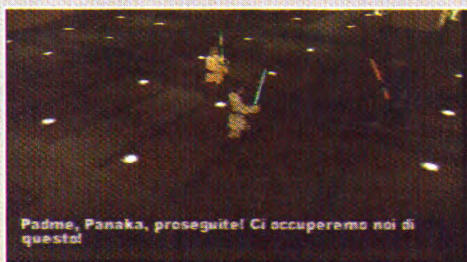
# LIVELLO 9: CURUSCANT

**Coruscant** è la capitale del Governo Galattico, il gioiello dei Mondi Centrali, nonché centro dell'universo conosciuto. La regina Amidala deve recarsi nella Camera del Senato Galattico per incontrare il Senatore Palpatine. Da sola è troppo a rischio, visto quello che sta succedendo, quindi il capitano Panaka la dovrà scortare fino alla sua destinazione (ed è lui che comanderete in questo livello). Le cose non sono facili, però: l'attacco di un hover cannon distruggerà completamente il vostro aerotaxi e sarete costretti a rifugiarvi su una piattaforma che vi condurrà al Centro Turistico. Da qui parte il City Bus che effettua un giro panoramico, fermandosi anche nei pressi del Senato. Sfortunatamente la regina e Panaka non hanno né i biglietti, né i soldi per comperarli. Dopo svariati tentativi di baratto, riuscirete a rivendere i vostri elettrobinocoli a un personaggio che si deve disfare dei suoi biglietti del City Tour. L'attacco di un altro hover cannon cambia nuovamente i piani della coppia, costringendo Panaka ad allontanarsi: la regina viene rapita! Lanciato al suo inseguimento, Panaka si dovrà addentrare nei bassifondi di Coruscant che pullulano di criminali. Tra enigmi, password e scontri, Panaka riuscirà a raggiungere la regina prigioniera di un boss di fine livello. Sconfitto il quale, i due possono recarsi in Senato.

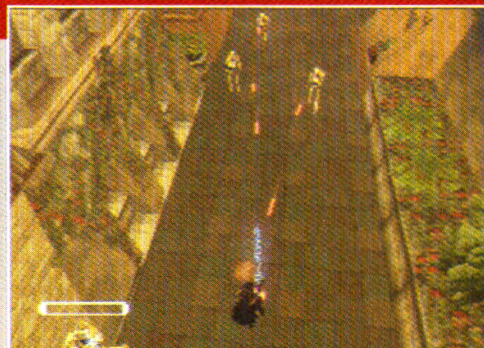




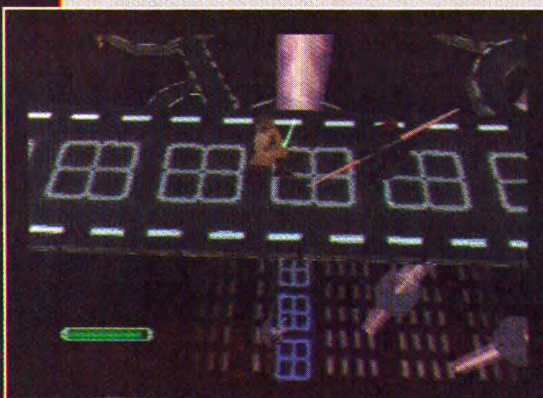
# LIVELLO 10: ATTACCO A THEED




Nonostante gli sforzi della regina, l'incontro con il Senato non ha portato a nulla, costringendo i nostri a trovare delle vie alternative per mettere fine al conflitto. La decisione è quella di tornare su **Theed** e catturare il viceré della Federazione dei Mercanti per far cessare le ostilità. In questo livello impersonerete alternatamente sia la regina Amidala che Obi Wan Kenobi. Entrambi avranno il loro bel daffare per superare le avversità che si parano loro contro: la regina, insieme a Panaka e la sua scorta, cadrà in un'imboscata. Ai comandi di una postazione di tiro fissa, Amidala distruggerà diversi droidi per poi proseguire attraverso i giardini che già avevate avuto modo di visitare nel quarto livello. Dopo diversi sbarramenti di energia, scontri a fuoco e peripezie, riuscirete finalmente a riunire la regina con il resto del gruppo nel giardino del Palazzo Reale. Nel frattempo, Obi Wan sarà entrato nell'hangar dove si scontrerà con Darth Maul a fianco del suo maestro Qui Gon Jin. Lo scontro avverrà in due momenti diversi, visto che comanderete i personaggi a momenti alterni; il secondo scontro con Darth Maul sarà pressoché breve, visto che basteranno pochi colpi per metterlo in fuga. Un piccolo trabocchetto vi costringerà a trovare una via di fuga alternativa che vi condurrà al livello finale.



# LIVELLO 11: LA BATTAGLIA FINALE



Anche questo livello vi vede protagonisti con un duplice aspetto: quello della regina Amidala e quello di **Obi Wan Kenobi**. Con la prima sarete impegnati nel salvataggio degli ostaggi di Naboo, tenuti prigionieri nelle sale del palazzo, e nella cattura del viceré. Con il secondo affronterete una volta per tutte Darth Maul. Con Amidala dovrete recuperare le chiavi per aprire le varie porte del palazzo: siano queste nascoste o in possesso delle guardie reali. Risolvete diversi enigmi (tutti piuttosto facili) che riguardano prevalentemente lo spostamento di alcune casse per raggiungere punti altrimenti inaccessibili. Tra imboscate e scontri con cannoni fissi, raggiungerete il viceré che si arrenderà dopo che avrete sistemato le sue guardie. Con Obi Wan le cose sono un po' diverse: siete in una zona piuttosto anomala, costituita da piattaforme, passerelle e campi di energia. Su un altro livello potete vedere Qui Gon Jin mentre duella con Darth Maul e voi cercate disperatamente di arrivare in tempo per essergli d'aiuto. Raggiungere il luogo dello scontro è piuttosto complicato, dovendo saltare da una piattaforma all'altra, azionare pulsanti e spostare casse. Giunti in prossimità dello scontro, sarà il vostro turno di combattere Darth Maul: utilizzate un'intelligente combinazione di colpi di spada laser e di Forza, cercando di spingere il malvagio nerovestito verso il baratro. Se ci riuscirete, avrete vinto e potrete godere dei filmati finali e di gloria e di onori. Se perirete nello scontro... beh, il finale del film non cambierà di certo. Solo che voi dovrete ricominciare dall'ultima posizione salvata per cercare di far coincidere i due epiloghi!

# STRESS VISIVO?

TV

LETTURA

STUDIO

LUCI
ABBAGLIANTI

COMPUTER

## OcchiVit Giuliani® *Retard*
## Il "salva-stress" della vista

| SE IL PROBLEMA E'... | ALLORA SI TRATTA DI... |
| --- | --- |
| **Affaticamento della vista.**<br>**Difficoltà di percezione dei dettagli e del contrasto dei colori.**<br>**Sensazione di abbagliamento al variare dello stimolo luminoso (passaggi buio-luce-buio).** | **Proteggere l'occhio dal continuo attacco dei Radicali Liberi che possono logorarne le strutture fino a danneggiare la qualità della percezione visiva.**<br>**Fornire alle strutture oculari nutrienti specifici (il cui consumo aumenta sotto stress) utili per una buona efficienza della vista (es. Luteina).** |

### CHIEDI AL TUO FARMACISTA




**OcchiVit Giuliani *Retard*** (formula a "rilascio prolungato") contribuisce a proteggere l'occhio per 8 - 12 ore dallo **stress visivo** (sforzi prolungati e/o fonti di luce intensa che moltiplicano e rendono più dannosa l'azione dei Radicali Liberi). Una capsula di **OcchiVit Giuliani *Retard,*** da prendersi al bisogno, contiene - oltre a Mirtillo nero, Vitamine e Minerali anti-Radicali Liberi - anche la preziosa **Luteina**. La sua formula completa, quindi, permette di proteggere costantemente i nostri occhi ed aiuta a mantenere nel tempo una buona funzionalità visiva.







Una capsula contiene: Vitamina C, Vitamina E, beta-Carotene, Rame, Zinco, Manganese, Selenio, Luteina ed estratto di Mirtillo nero.

Casa: **Psygnosis**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

# Wip3out

| Voce | Voto |
|---|---|
| Grafica | 10 |
| Gameplay | 8 |
| Sonoro | 9 |
| Longevità | 8 |
| Originalità | 8 |

**Planet Voto**
**95**

**A favore**
- È **Wipeout**! Cosa volete che vi dica: tutto è grandioso.

**Contro**
- Nel caso eliminassero la modalità link, lo split screen è sempre e comunque troppo riduttivo
- Speravo in qualche pista in più...
- Nel caso non sistemassero le scie, quelle del **2097** erano più belle. Stesso dicasi per le luci dei missili



***Una palla rimbalza, uno spillo cade, un uomo casca. La gravità è la colla che ci tiene attaccati al nostro pianeta. Stiamo per applicare il solvente che libererà le nostre specie per sempre.***



hree... Il solvente ha avuto il suo effetto e la razza umana non è più legata alla Terra. Contro la sua natura, l'uomo si è staccato dalla Madre Terra e ora ne solca la superficie a una velocità estrema. Noi non ci fermeremo di fronte a nulla, scartando l'ostacolo a velocità raddoppiata.
Two... Abbiamo vinto le forze della natura, l'abbiamo piegata al nostro volere con la nostra tecnologia. Si sono aperte nuove porte, si profilano nuove frontiere che raggiungeremo in un battito di cassa. One... Il nostro sangue scorre più veloce, il nostro pensiero è più veloce: noi siamo più veloci.

## WORK IN PROGRESS

**Quando i programmatori di un gioco lavorano su un prodotto, la copia che usano per i test e che inviano ai giornali come PREVIEW si chiama Alpha. I numeri che seguono la dicitura (Alpha 1.02, per esempio) indicano quante volte ci è stata messa mano dal rilascio della prima alpha. Generalmente hanno una grafica non definitiva, non hanno tutti i mezzi o armi o schermi a disposizione e si 'pianta' (aka impalla, crasha, blocca tutto e bisogna resettare, insomma!). Il gioco finito si indica come Beta; anche questa può avere dei numeri che ne indicano lo status. La beta definitiva (o finale) è il gioco fatto e finito, pronto per essere masterizzato e impacchettato. Capita che ci siano delle beta definitive dove mancano piccolissimi ritocchi che non influiscono sul gioco finale, ma che comunque non sono complete. La copia che ho avuto a disposizione per giocare è una beta finale, sia chiaro: siamo a un millimetro dal filo di lana che ne indica il completamento. Se si esclude la questione del link, quello che verrà ritoccato è ininfluente sul giudizio finale. Per i dettagli vi rimando al box COSA MANCA?.**

### GO!

Non c'è niente come l'accelerazione di una **Feisar**. Brucia tutti sullo scatto, e si allinea sulla traiettoria esterna della prima grande curva. Lo stick del controller analogico si piega di pochi millimetri, poco più di qualche grado: la Feisar risponde alle sollecitazioni in maniera fedele, imbarcandosi proprio in prossimità della piega. L'asfalto grigio si tinge di rosso, un attimo ed è di nuovo grigio. La curva è finita. Parallela alla strada corre una linea ferroviaria sospesa: passa un treno come fosse appeso, e il poco cielo che si vede è tinto di rosso. L'**Auricom** e la **Goteki 45** sono testa a testa: la loro velocità si equivale. All'imbocco del tunnel la Goteki si piega alla volontà imperiosa dell'Auricom che le si posiziona davanti. Superano la Feisar sulla destra e tutto si fa nero. Le uniche luci sono le parti dipinte di bianco che nel buio sono di quel viola fosforescente che si vede in discoteca. La Feisar perde terreno: Danger! avverte la voce computerizzata. Il pensiero non fa in tempo ad avvertire la mano che la prima mina esplode. È come finire su un muro a trecento all'ora: il joypad vibra come se un **Hind D** fosse passato sulla testa di **Snake**. Poi la seconda, poi la terza. Alla **Piranha** non serve aspettare l'esplosione della quarta per sfilare a velocità irreale sulla sinistra dell'incidente. Ora è tra loro tre, la Feisar tallonerà fino alla fine del giro. Dal cockpit della Piranha le cose sono molto chiare. L'obiettivo è quella piattaforma di rifornimento iridescente: un battito del cuore e c'è sopra. Sono stati attivati i missili a ricerca, e sul vetro la visione è delle più dolci: due rombi bianchi, uno a decorare ognuna delle due navi. È adesso possibile rilasciare i due missili: una pressione e due schegge volano dritte come due fusi, ognuna con il suo messaggio esplosivo. L'Auricom attiva lo scudo e una seconda pelle la riveste, dipingendola di un rosso elettrico e rendendola immune al colpo. La Goteki uno scudo non ce l'ha, ma tenta di evitare il colpo, ovviamente senza riuscirci.



▲ *Ogni volta che passate su una piattaforma di rifornimento, la nave assume quel colore fluo.*

### BOOM, IL DANNO È COSMICO!

L'impatto è violentissimo, la Goteki si imbarca paurosamente, mettendosi di traverso. È un attimo, e la Piranha l'ha già scartata. Obiettivo: Auricom. Questa si sta godendo il primo posto, infilando tutte le traiettorie per passare sopra ai velocizzatori blu e guadagnare terreno. E il tunnel finisce: saranno passati tre secondi. Dietro, la Feisar è riuscita a portarsi accanto alla Goteki, grazie alla sua accelerazione. Ma l'attenzione va al Piranha che, con la sua manovrabilità, effettua una serpentina con l'agilità di un ghepardo. È a ridosso dell'Auricom, ormai. Pronta a stabilire la traiettoria per la prossima curva, la Piranha passa su una piattaforma di rifornimento e si attivano due razzi. L'Auricom è quasi sulla traiettoria... È allineato. Pronta a far fuoco, ha un attimo di esitazione e



▲ *Come in Spiltskane (2097), anche qui ci sono tratti da percorrere sospesi in aria, in salto.*

l'Auricom non c'è più. Come un gioco di prestigio all'adrenalina, la sua forma blu e bianca è sparita. Ma è passato un attimo, e i razzi sono già in volo. Uno si schianta contro il muro di destra, l'altro su quello di sinistra. Cockpit dell'Auricom, sopra una piattaforma di rifornimento, da qualche parte nel circuito a folle velocità. Il computer dice: **Force Wall**, la mano esegue e preme. Parte un missile che curva da solo, e dietro la curva appaiono delle strisce orizzontali rosse. È un muro di energia che contiene solo la matrice elettronica di chi l'ha lanciato. L'Auricom oltrepassa il muro a velocità indecorosa, la Piranha ci rimbalza contro e se ne schizza in direzione opposta a velocità doppia. E la Feisar, come un ladro nella





▲ *Ogni navicella ha un proprio cockpit che la distingue dalle altre. Qui siamo all'ingresso del tunnel del Mega Mall, il Centro Commerciale.*

notte, sorpassa. Una rampa lunghissima, larga quanto una Piranha di traverso. L'Auricom è davanti, attiva il turbo e scompare nel grigio. Passa il tempo di pensiero e siamo entrambi nel vuoto senza neanche flettere i muscoli: la pista sotto sembra piccolissima. "**Energy drain**", dice il computer della Feisar. Attivarlo è un attimo, e un simbolo compare sui pixel di fondo indicando che l'energia dell'Auricom sta defluendo negli accumulatori della Feisar. Siamo sul rettilineo: chi supera le sbarre d'energia bianche che indicano l'arrivo, vince. Volete vivere tutto questo? Volete sapere chi le supera quelle sbarre d'energia? E' quello che vi aspetta sulla superficie di un dischetto con la serigrafia **Wip3out**, terzo nato della famiglia **Psygnosis**.

### UN SALTO NEL PASSATO

Era il settembre 1995, la **PlayStation** aveva fatto la sua comparsa sugli scaffali che già c'era un vincitore. Il suo nome era **Wipeout**, che nel gergo dei surfisti californiani è un'esclamazione, un'imprecazione che si usa quando si viene sbalzati dalla tavola. Non a caso, uno dei pezzi storici della musica surf, uno strumentale, si chiama proprio così. Ma Wipeout, del surf, non ha proprio nulla. È un gioco di corse, velocissimo, dove piccole astronavi dalla forma affusolata, aggressiva, si danno battaglia dentro futuristici circuiti dalle forme più bizzarre, dalle curve più strette e dai

▲ *La rampa in discesa di Mega Mall è da mal di stomaco! Riuscire a farla tutta d'un fiato, senza sbandare, è buona cosa.*

rettilinei più veloci. Le astronavi, poi, non sono altro che futuristiche macchine da corsa che viaggiano su un cuscinetto elettromagnetico che le solleva da qualche metro da terra. Senza l'attrito, questi portenti tecnologici sono in grado di raggiungere velocità ultraterrene. Ulteriore velocità la si ottiene passando sopra a dei **velocizzatori di colore blu** a forma di freccia. Ma non solo, si possono anche armare: passando sopra a dei simboli luminosi sul terreno, si attivano diverse armi, offensive e difensive. Queste, se usate con saggezza, possono determinare il risultato della gara. Passa un anno e arriva il successore, **Wipeout 2097**, **XL** per i popoli NTSC. Le navicelle sono cambiate, la velocità è aumentata, le icone delle armi sono a cristalli liquidi ed è un successo. Il popolo della PlayStation prova per la prima volta il brivido di una vera linkata, nonostante il fatto che altri giochi facessero vanto di questa caratteristica. Due televisori, due PlayStation, due console, due copie del gioco, due sole menti con un obiettivo: vincere. Wipeout 2097 era, è e rimarrà INDISCUTIBILE. È dotato di uno dei motori grafici più stupefacenti mai comparsi su PSX, anzi, IL più stupefacente. Il gioco scorre fluidissimo a una velocità tale che tuttora ci sono nuovi particolari da scoprire e da osservare. Lo sponsor ufficiale è **Red Bull**: non a caso è il più importante tra i ringraziamenti del team di sviluppo per "... *averci*

## MOSTRI ANTIGRAVITAZIONALI

**Cosa sono? Astronavi? No, troppo esagerato. Navicelle? No, troppo riduttivo. Macchine? Neanche a parlarne! E allora come chiamate queste scocche che vincono la legge di gravità e viaggiano a un paio di metri dal suolo su un cuscinetto elettromagnetico? Ci sono otto scuderie: cinque sono ereditate dal 2097, tre sono nuove. All'inizio del gioco ne avrete a disposizione quattro, che vi presentiamo di seguito. Le altre ve le dovrete guadagnare vincendo le gare. Da notare che l'Auricom, mezzo ufficiale di tutti i membri di Villa Bojungles, ha cambiato le sue caratteristiche. Infatti, nel 2097, era la più bilanciata avendo i valori che si equivalevano per ogni categoria. La Piranha, mezzo fantasma da sbloccare, era anch'essa dotata di valori pari in ogni categoria, solo che erano tutti al massimo! In Wip3out, invece, è la Piranha a essere l'equivalente dell'Auricom 2097: come potete notare, infatti, ha tutti i valori uguali. Peccato.**













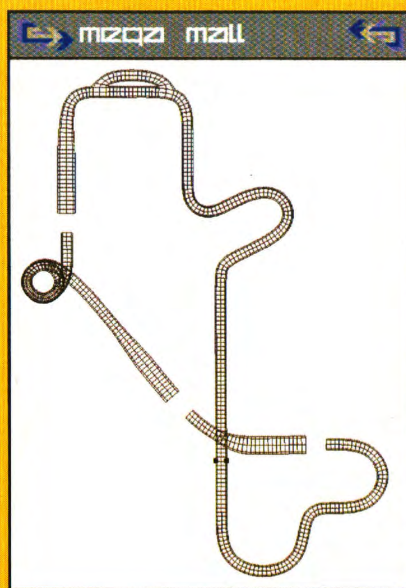


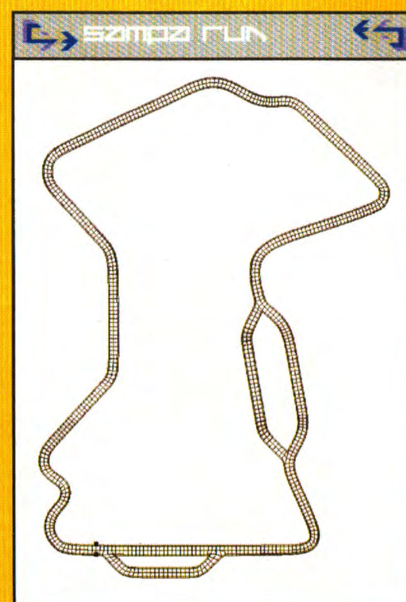
## MAD TRAX

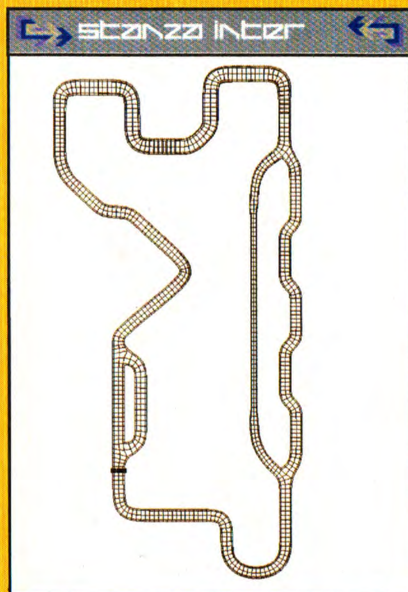
Le **piste** di un qualsiasi Wipeout sono sempre state tra le migliori che si possano trovare in un gioco di corse. In passato erano dislocate nei punti più disparati del mondo: metropolitana francese in disuso, zona ad alta sismicità a San Francisco, foreste pluviali, parchi di divertimento tedeschi, zone montane canadesi e altro.

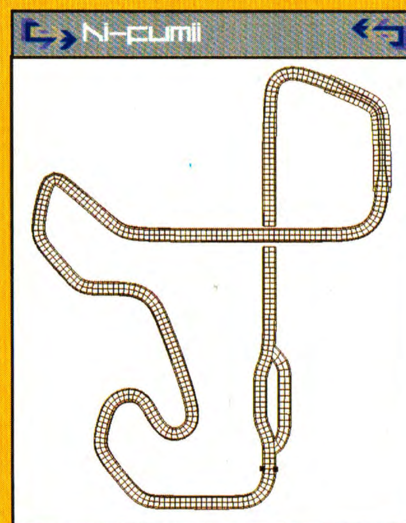
**Wip3out** cambia le carte in tavola e opta per qualcosa di ancora più avveniristico. I circuiti si trovano tutti nello stesso comprensorio, che poi non è altro che una gigantesca metropoli del futuro dove le strade sono state adibite alle corse; tipo il Gran Premio a Montecarlo! **F7200 Racing League** è il nome della lega. Inizialmente avrete a disposizione quattro piste: **Porto Kora, Mega Mall, Stanza Inter** e **Sampa Run**. Ovviamente, avrete accesso alle altre vincendo le varie competizioni. Di seguito trovate le piantine di tutti i percorsi in wireframe. La sfumatura del logo indica la difficoltà del percorso: più scura è, più il percorso è impegnativo.

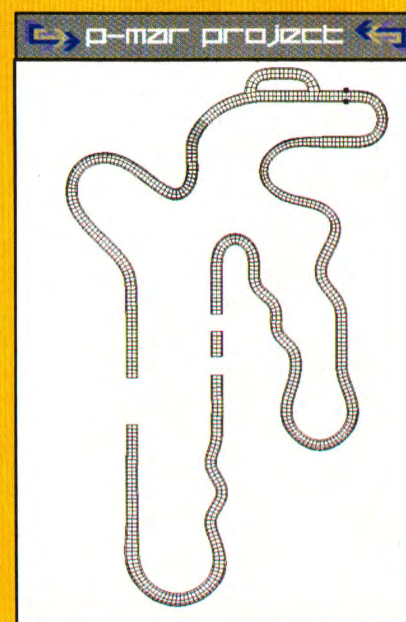


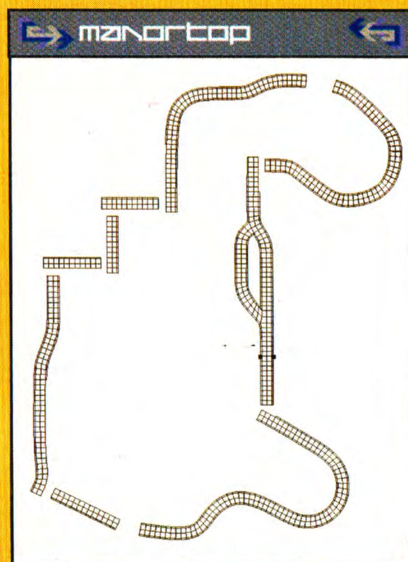



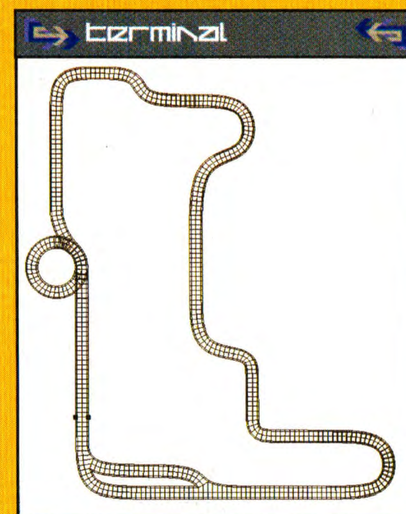








## UNA VOLTA LO AVEVANO ANCHE IN FORMULA 1

**Poi è stato abolito perché spaccava regolarmente le macchine che, tra l'altro, diventavano incontrollabili e per cui pericolose. Erano i tempi del primo Niki Lauda... Si tratta del boost, del turbo. Comunque lo chiamiate, sappiate che è una spinta supplementare che vi permette di effettuare uno sprint. E' il sostituto del turbo del 2097, ma ha un prezzo. Infatti consuma la riserva di energia interna della navicella: l'energia che fornisce anche la protezione. Quindi, la decisione spetta a voi: rischiare l'Energy Shield Failure o rimanere nelle retrovie? C'è di buono che al passaggio nei box (che, vi ricordo, è proporzionale: più tempo trascorrete nella corsia, più energia caricate) vi ricarica, ma notoriamente ci si perde molto tempo. E' stato introdotto per aumentare lo spessore strategico generale e permettere ai concorrenti di pianificare più accuratamente la propria strategia. Immaginate cosa vuol dire questo in multiplayer?**



Potete anche essere tutti e dodici sullo schermo, ma il gioco non dà segni di affaticamento.

aiutato nelle ore piccole". E poi c'è la musica: dal primo Wipeout, la tradizione ha voluto musica super veloce che si è fatta più tecno col passare delle edizioni, creando il fenomeno 'musica originale per i videogiochi' che ormai è anormale non vedere.

### UN'EREDITÀ IN BUONISSIME MANI

**Wip3out** raccoglie questa eredità e la computerizza. La analizza, la scannerizza, la digitalizza e la rende più veloce, più attuale, più adrenalinica, più bella. Per quanto sembri incredibile, si è riuscito a fare di meglio. Si gioca in alta risoluzione, anche in modalità **split screen**, e vi assicuro che il gioco non perde un frame neanche con tutte e dodici le navicelle sullo schermo. Il tono dei colori è smorzato: basta con tutto quel neon, quei colori fluo. Ora è tutto molto più grigio, il che non vuol dire che il gioco abbia un'aria triste. Ci sono dei tunnel dove il blu e il rosso sono di una tale bellezza che viene voglia di premere entrambi gli aerofreni e fermarsi a guardare. E gli **aerofreni** si muovono veramente! Si possono notare le piccole alucce di un Auricom alzarsi e abbassarsi! Il tutto con il pieno dettaglio che dipinge tutti gli elementi dello sfondo dove scorrono le altre astronavi. Hanno tutte una scia di colore diverso, a ogni colore corrisponde una scuderia: **Feisar**, **Piranha**, **Auricom**... Nomi noti, ma anche novità come **Goteki 45**, **Assegai** e **Icaras**. Nomi tecnologici che lavorano in sinergia con un'iconografia splendida. Metà del fascino di Wipeout viene dalla sua iconografia tecnologica, ultraveloce, influenzata pesantemente dal Giappone. Il paragone che si usa sempre quando si parla di un certo **cyberpunk**, che è anche riconoscibile a tratti in Wipeout, è quel capolavoro di **Blade Runner**. Pioggia, città umide al neon, colori vivaci su un fondo grigio, nero. È tutta l'atmosfera di Wipeout che coinvolge, e **Wip3out** mantiene le promesse. Propone sì un circuito portuale in un giorno di sole con i gabbiani che atterrano sulla pista e poi volano via; ma propone anche un mega centro commerciale con curve a spirale profondissime. E propone anche uno altro scorcio della stessa città: piove, e le luci rosse di posizionamento e le scie colorate delle navicelle si riflettono sull'asfalto bagnato.

### UN INFINITO DI SORPRESE

E il replay? Dai tempi di **Destruction Derby 2** la **Reflections** ha mostrato di cosa era capace, inserendo nel gioco i replay delle corse di qualità ineccepibile. Poi è arrivato **GT** e il mondo è rimasto a bocca aperta: una nuova frontiera si era aperta. La **Reflections** ha voluto ribadire creando quel mostro di **Driver**, e i suoi replay ci hanno emozionato fin dai tempi della preview. E le gare di **Wipeout**? Non meritano anche loro un replay? C'è. Non potete variarne le inquadrature, ma i diversi punti di ripresa dovrebbero soddisfarvi ampiamente. Le riprese sono cinematografiche e mostrano l'andamento della gara da punti fissi alquanto spettacolari. Altre particolarità? L'indicatore di prossimità è una manna: una piccola freccia indica la posizione dell'avversario più vicino in tempo reale, muovendosi come un serpente impazzito. La stessa freccia nella parte alta dello schermo indica l'approssimarsi dei **Pit**, la corsia dove caricare l'energia. E l'energia serve più che mai, vista la presenza di un turbo che può essere usato a piacimento ma che di questa energia si nutre. Poi la voce. La voce computerizzata è femmina: ci metterà un po' a prendere il posto dell'austero computer maschio del 2097. Magari non lo farà mai, ma sentirla dire '**Rockets**' con quell'accento tecno/russo ve lo farà ripetere per ore. Senza contare la voce infantile che dà lo start: Three! Two! One! GO! Quanto avrà? Dieci anni? E dà il via a corse superveloci. Perché se ancora non l'ho detto, **Wip3out** è MOLTO veloce, più che nell'anno di grazia 2097. E da quel tempo, si sono anche aggiunte nuove modalità di gioco: c'è la **sfida**, dove il computer assegna automaticamente pista e mezzo e propone un vero e



A bordo di un Icaras dalle parti del faro di Porto Kora. I gabbiani sono appena volati via dalla pista.

## FROM THE COCKPIT

**Era il titolo di una rubrica di un vecchio giornale di aeronautica militare. Il cockpit è la cabina di pilotaggio, come molti di voi sanno. Magicamente è comparso in questo terzo capitolo, e sapete una cosa? E' BELLISSIMO! I cockpit sono tutti diversi, uno per ogni scuderia. All'interno viene anche visualizzato il nome della navicella: purtroppo, però, non ci sono display in movimento, ma fa niente. Il problema è un altro: il cockpit è sì bellissimo, ma riduce NOTEVOLMENTE lo spazio visivo. E tengo a sottolineare notevolmente, perché la visuale è molto limitata, forse troppo per giocarci da professionisti. Diciamo che è un vezzo, un abbellimento che ci piace un casino, ma purtroppo è inservibile dal punto di vista tattico. Visuale di cui invece ringraziamo è quella posteriore: non uno specchietto in alto, ma un vero e proprio pulsante (L1) che mostra cosa sta avvenendo dietro di noi. Più che per vedere gli effetti di un Force Wall o delle mine, vi servirà per uno scopo strategico. Quale, dipende da voi. Volete usarlo per vedere quanti avversari vi stanno alle costole e quando dovete sganciare le mine? Volete usarlo sul rettilineo d'arrivo per vedere se usare il turbo e tagliare primi il traguardo per un'incollatura? Qualunque uso ne facciate, sappiate che l'altissima velocità di Wip3out non concede errori: brevissimi sguardi, della durata di un istante, possibilmente su un tratto dritto, mai in curva. O assumetevene le conseguenze.**



## VOI GIOVANI E LA VOSTRA MUSICAZZA

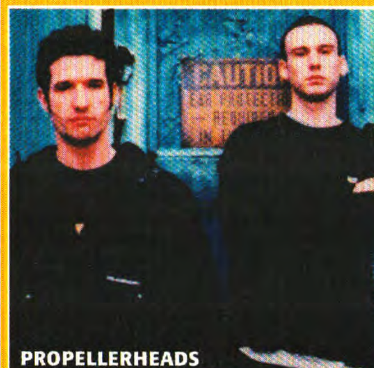


DJ SASHA

**E cosa sarebbe Wip3out senza un adeguato commento sonoro? Sin dal primo capitolo ha creato un precedente che è ora uno standard nell'industria dei videogiochi: l'utilizzo di gruppi e canzoni 'reali'. Gli esempi sono molteplici, anche se il top è stato raggiunto con i giochi di snowboard (X Games Pro Boarders e Big Air) e di skateboard (Street Sk8ter e il prossimo Tony Hawk Pro Skater). Come preannunciato, la direzione della colonna sonora è stata affidata a DJ Sasha, musicista molto famoso in Inghilterra e conosciuto dalla frangia dei fanatici tecno pop. La colonna sonora si compone di tredici brani, compresa l'introduzione e la musica di sottofondo alle schermate di selezione. Ascoltandola, mi sono reso conto che, per quanto possibile, tutto suona ancora più tecno: i bassi hanno rischiato di fondere il cono del mio woofer! E' tutto molto 'acido', come nello stile inglese; d'altra parte, l'Inghilterra è la patria della tecno pop. La sorpresa per i fan di DJ Sasha che sono in attesa del suo album è che il gioco conterrà cinque suoi brani inediti: gli altri gruppi sono il top di questo genere musicale e alcuni hanno già collaborato alle passate edizioni di Wipeout. Ci sono i Chemical Brothers, gli Underworld, i Propellerheads (che tra l'altro erano alla presentazione del gioco a Londra), gli Orbital e Paul Van Dyke.**



ORBITAL



PROPELLERHEADS

## COSA MANCA?

Come annunciato in apertura, piccolissimi dettagli devono essere sistemati, dettagli che comunque non influiscono sulla globalità del gioco. Un solo aspetto mi sta però molto a cuore, come sapete: il link mode. Wipeout 2097 si può fregiare della caratteristica 'link' che lo proietta, se possibile, ancora più in alto nella graduatoria dei giochi single e multiplayer. Le notizie del link mode riguardo Wip3out sono tuttora contraddittorie: i programmatori sembra che fossero decisi a non inserirlo sin dall'inizio; parlando con loro, però, mi sono sembrati piuttosto vaghi, come se nascondessero qualcosa... Quando ho controllato tra le opzioni di Wip3out, il cuore ha mancato un colpo: 'Stabilire Collegamento' diceva la voce nella lista delle opzioni. Con le mani tremanti, sono entrato nel sottomenu: *'Waiting for link up: 30... 29... 28...'* E i numeri scorrevano. Allora ce l'hanno fatta! Poi parlo con quelli della Sony che smentiscono la voce e mi danno per certo che il link non ci sarà. Ma tanta interfaccia per cosa, allora? Perché, se erano decisi fin dall'inizio, hanno inserito tanto di schermata con numeri che corrono? Solo per farmi un dispetto? Non credo... Comunque sia, mi riprometto di svelarvi l'arcano il più presto possibile! Ecco intanto gli altri piccoli ritocchi in programma.



ARMI: mi hanno sempre dato per certe undici armi, che potete controllare nel box apposito. Tra le icone, però, ne figura una misteriosa dodicesima. Se sia un'arma nascosta o cosa non si sa; non si sa neanche se la manterranno o meno. Però, ragioniamo: l'armamentario è OK così, ci piace proprio. Se aggiungono qualcosa, il tutto può solo migliorare, no?

SCIE: questo aspetto è stato duramente criticato dallo gnomo delle nevi di Villa Bojungles, Agnus. In effetti, le scie che vediamo in Wip3out sono ben lontane dalla bellezza di quelle del 2097. Sempre ricordandovi che in questo gioco sono



di colore diverso a seconda della scuderia, possiamo solo augurarci che le facciano belle almeno come quelle che si vedono nel replay.

MISSILI E RAZZI: i bagliori di queste armi nel 2097 hanno stregato tutti quanti. Quei prismi blu che partivano velocissimi alla ricerca di un



bersaglio sono un marchio di fabbrica. In questa versione abbiamo due semplici dot (aka punti) bianchi. Mi hanno assicurato che verranno presto dotati di tutti i comfort della grafica: lo hanno fatto personalmente, quando ero lì e li potevo guardare in faccia. A me sembravano sinceri...

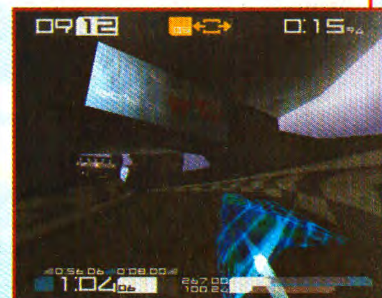
ERR: questa scritta compare in più schermate, indicando la mancanza di una scritta ancora da definire. Compare sull'accensione delle vibrazioni, sulla scelta della lingua... Ma è facilmente intuibile capire cosa sostituirà questa scritta. Tra le modalità di gioco, però, compare ERR



e io la provo. La schermata a cui accedo è la cosa più allucinante che mi sia mai capitato di vedere, ovviamente dopo Miss Ottobre del 1993. Wip3out con una grafica a due/tre colori; computerizzata, come potrebbe vederla Hurricane Polymar dal suo casco. Non lo so, è indescrivibile... Il gioco è normale, se si esclude il fatto che è molto più difficile arrivare in tempo ai checkpoint. La grafica però rimane un mistero. Come è un mistero il nome di questa modalità di gioco e se verrà mantenuta o meno. Il finale, comunque, non cambia.



*Sampa Run, il tunnel. La luce è solo quel neon viola da discoteca che accentua i bianchi: BELLISSIMO!*



*Reflections, non lo sviluppatore, ma uno scudo che riflette i colpi dei nemici su loro stessi. Quello che vi volevano fare, si riflette su di loro.*

proprio campionato. C'è l'eliminatore: decidete quanti opponenti dovete eliminare e lanciatevi sulla pista senza il tempo alle vostre calcagna, ma con il solo obbiettivo di eliminare più avversari possibile nel numero di giri stabilito. Possibilmente tutti. Poi il torneo, poi la gara a tempo... Ma prima di tutto la scelta dei giocatori. Due? Va bene: split screen. E il gioco non rallenta neanche se lo fate girare con Windows 95. Elimina solo le scie ma mantiene i riflessi

## AD AVERLE ALL'ORA DI PUNTA!

Quello che differenzia Wipeout dagli altri giochi di corsa è l'utilizzo delle armi. Queste possono essere difensive o offensive. Nelle passate edizioni di Wipeout abbiamo assistito a una preponderante presenza di armi offensive. Vista la presenza del multiplayer molto più accessibile rispetto al passato (lo split screen è molto più rapido del link mode da utilizzare e quindi più fruibile), le armi che sono state aggiunte o eliminate rispecchiano questa tendenza. Diventerà così meno frustrante rimanere in testa e subire quasi sempre passivamente gli attacchi degli avversari. Sono rimaste le favorite di tutti, quelle più belle ereditate dal passato: Quake su tutti (come se sbatteste il manto stradale creando un'onda). Sono rimasti anche i razzi, i missili a ricerca... Ma perché non le vediamo singolarmente?



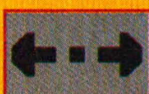
**ROCKETS** – I soliti missili 'stupidi', ovvero non a ricerca. Invece di essere tre come nel 2097, sono due e non hanno la traiettoria rettilinea, ma partono dai lati della navicella seguendo due parabole che convergono al centro. Molto più difficili da usare rispetto a quelli vecchi.



**MISSILES** – Non è più uno solo: sono due! Entrambi effettuano autonomamente l'aggancio al bersaglio: se c'è solo una navicella sullo schermo, agganciano entrambi quella. Se ce ne sono di più, effettuano un doppio puntamento andando a collidere con due bersagli differenti. Anche questi si schiantano sulle pareti se rilasciati troppo vicino a esse o se perdono il contatto col bersaglio. Non ha retroeffetto, o meglio non potete sganciarlo per spararlo a qualcuno che vi sta dietro.



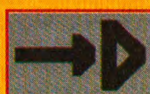
**QUAKE** – Un grande classico: prendete il manto stradale e gli fate fare l'onda. Tutte le navicelle che si trovano nel vostro raggio visivo 'sobbalzeranno' rallentando e perdendo energia. Come in passato, potete 'seguire' l'onda in modo da prolungarla finché riuscite a starle dietro.



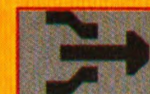
**SHIELD** – Il solito scudo che vi protegge dai colpi degli avversari e dagli sbandamenti sui bordi della pista. Ovviamente, non potete usare altre armi mentre siete protetti. Non è più il solito ovale che circonda la navicella; prende invece la forma della stessa e risulta molto più cool.



**MINES** – Le mine, l'arma più bastarda che potete usare. Se rilasciate con cura nei punti strategici, garantiscono effetti sorpresa devastanti. Depositerete le mine molto più distanziate l'una dall'altra rispetto al 2097, coprendo così più terreno.



**AUTOPILOT** – Una volta attivato, guida la navicella lungo le traiettorie ideali in maniera del tutto autonoma. Potete disingaggiarlo in ogni momento: è vitale sapere quando eliminarlo in anticipo per evitare di trovarsi nel mezzo di un curvone e dover riprendere i comandi. Dura circa cinque secondi.



**PLASMA BOLT** – Anche questa è una vecchia conoscenza: si carica in tre/quattro secondi e parte con una traiettoria lineare. Garantisce la distruzione istantanea dello sventurato che viene colpito. Al solito, difficilissimo da usare; sembra anche che non sarà disponibile da subito, ma comparirà solo nelle piste e nelle classi più avanzate.



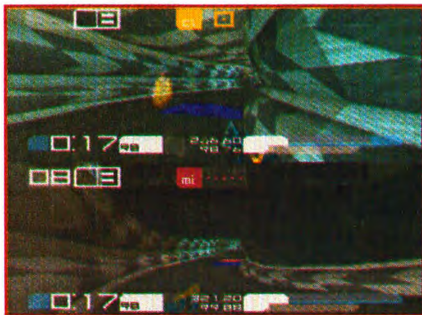
**ENERGY DRAIN** – Questo è comodo. Invece di trovare una piccola scorta



delle superfici bagnate. È un'orgia di fluidità che vi colpisce a velocità elettronica, un bombardamento visivo che non ha quei colori ultravivaci di **Rollcage**. Anche l'interfaccia è di un grigio, strano, ma sempre grigio. E poi il gioco si adatta ai televisori wide screen e i fortunati che ce l'hanno potranno godere dello spettacolo per tutta la lunghezza del loro schermo. Segno che la componente visiva è primaria in Wip3out, dove tutti i dettagli sono curati nei minimi particolari: pensate che nei tunnel sono scritti i numeri in maniera decrescente per indicare l'avvicinarsi della fine del tunnel. E che usando il turbo potete vedere le scie di condensa sui bordi delle ali.

### GOOD VIBRATIONS!

E poi vibra. Vibra tutto, a intensità diverse: toccate il bordo e la cosa è lieve, scontratevi contro un'altra navetta e sentirete il **joypad** vibrare di più. Pilotate con gli stick analogici, e mai scelta fu più azzeccata. Pennellare le curve piegando lo stick quel tanto che basta per imbarcare la navicella, senza quei continui e ripetuti picchiettamenti sui tasti direzionali. È un'esperienza di gioco che tutti dovrebbero provare per capire a che punto siamo arrivati. Questo si trasmette anche in una cura dell'intelligenza artificiale che rende molto umane le navi avversarie. Scartano, usano moltissimo le armi, bloccano le traiettorie migliori, evitano i muri di forza laddove la media delle AI degli altri giochi le avrebbero fatte stampare con violenza. Un incrementato spessore strategico è la qualità meno evidente di **Wip3out**: nuove armi, più difensive che offensive. E una curva di apprendimento morbida e bilanciata, del tutto diversa da quella del 2097: la semplicità iniziale offre a chi non ha mai pilotato uno di questi mostri un buon punto di partenza, guidandolo attraverso gli **otto circuiti** che potrà fare anche in **mirror mode**, una volta che avrà imparato l'arte del turbo e i segreti dell'aerofreno.



*Quello che ho sempre adorato di Wipeout è quel senso di 'curvatura' che si percepisce nei tunnel.*

### WIP3OUT: NIENTE DI NORMALE

Se vi aspettavate una recensione normale, mi spiace di avervi deluso. Ma penso che fosse più importante comunicarvi l'entusiasmo che **Wip3out** riesce a suscitare. Se volete le spiegazioni tecniche, ci sono i box. Tanti, ricchi di immagini e di iconografia. Se cercavate qualcosa di più emotivo, di diverso, spero di avervi offerto degli spunti. E scusate se è poco.

**di energia come nel 2097, attiverete questo meccanismo di risucchio. Una volta entrati in contatto visivo con un avversario (ma badate di essergli molto vicini), usate quest'arma e vedrete che la vostra scorta di energia aumenterà a scapito di quella del vostro avversario che vedrà diminuire drasticamente la sua.**



**FORCE WALL – La più bella delle nuove armi. Sparate il colpo e vedrete il proiettile partire seguendo la pista. Dopo qualche decina di metri, attiverà un muro (strisce rosse orizzontali d'energia): voi ci potete passare attraverso, l'avversario che ci va a sbattere no. Ma non è che si ferma lì e basta: viene rimbalzato all'indietro a una velocità assurda! E non solo: possono sbatterci tutti quelli che lo incontrano in quei tre/quattro secondi nei quali è attivo. Badate solo di non essere dietro a quello che lo prende dentro!**

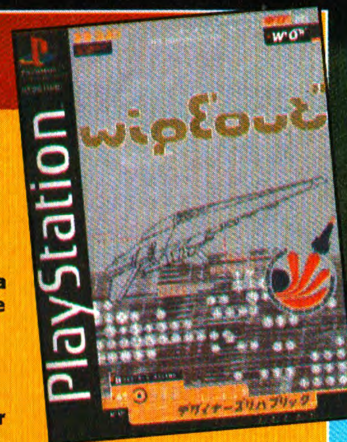


**CLOACK – Utilissimo in multiplayer: il mantello, ovvero l'invisibilità. Dura una decina di secondi, durante i quali gli avversari non vi possono vedere; la contropartita è che non potete usare nessuna arma mentre siete invisibili.**



**REFLECTIONS – Come lo scudo, questa protezione avvolgerà tutta la navicella con una protezione rifrangente. Ovvero: chiunque vi spari, si vedrà rimbalzare addosso il colpo, subendo un danno pari a quello che ha tentato di infliggervi.**

## TABELLINA COMPARATIVA A USO E CONSUMO DEL FRUITORE



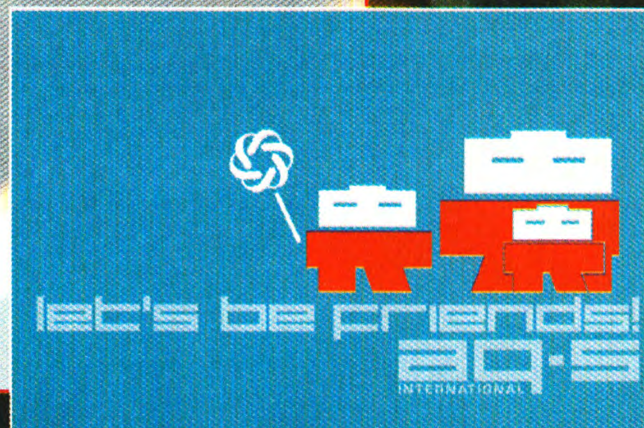

**Non è quasi mai giusto mettere a paragone due giochi successivi, perché ovviamente le innovazioni dell'ultimo dovrebbero (e dico dovrebbero perché non sempre è così) elevare l'ultimo nato a un livello superiore, determinando la cessazione d'uso del precedente. Wipeout 2097, però, è un caso a parte. Non ho compreso nella comparazione il primo Wipeout per sopraggiunti limiti d'età di servizio e per non dover essere troppo impietoso con il gioco che ha dato l'avvio a questa grandiosa serie. Oltre a essere uno dei migliori giochi di sempre per PlayStation, Wipeout 2097 è tuttora attualissimo: come Tekken 3 è dotato di una longevità straordinaria che lo pone come serio concorrente di ogni racing game dell'ultima generazione. Il motore grafico usato dalla Psygnosis è e rimane il migliore che si sia mai visto su PSX; unito a tutte le altre caratteristiche del gioco, pone il 2097 nella posizione di poter essere paragonato al suo successore senza tema di precipitare nel dimenticatoio. Analizzare ogni singolo aspetto dei due giochi richiederebbe troppo spazio; mi sono limitato a esaminare i parametri della tabella riassuntiva che c'è all'inizio di ogni recensione.**




| | GRAFICA | GAMEPLAY | SONORO | LONGEVITA' | ORIGINALITA' |
|---|---|---|---|---|---|
| WIPEOUT 2097 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 |
| WIP3OUT | 10 | 8 | 9 | 9 | 8 |

**Come vedete, è tutto nella grafica. Ma la questione non è così minimale come potreste pensare. Infatti, aggiungere dettaglio a qualcosa che è già al top è molto difficile. Usando un nuovo motore grafico nato dalla fusione delle tecnologie dei due precedenti capitoli e con le aggiunte possibili grazie allo sfruttamento delle potenzialità della console, è stato possibile creare questo CAPOLAVORO. Come avrete notato, compare il primo (e spero non ultimo) '10' da me assegnato. Questo perché non dovete limitarvi a osservare la grafica e esprimere un parere SOLO su quella; dovreste cercare di guardarla nell'insieme del gioco. Se fosse così bella ma il gioco fosse lento o scattoso, di certo un 10 non lo meriterebbe. Ma quando vedrete come scorre fluido e veloce, marchio di fabbrica della serie Wipeout, allora vi renderete conto che non c'è niente di così graficamente bello che fila così velocemente su PlayStation. Gli altri valori sono rimasti invariati perché il gioco era perfetto già in 2097; quello di cui avevamo bisogno erano altre piste, altre navi e altre modalità di gioco. Che poi è quello che troverete in Wip3out.**




PLANET GAME

Casa: **Interplay**
Genere: **Simulazione varia**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

# Rc Stuntcopter




Planet Voto
85

**A favore**
- Difficile; come l'Attack sul joypad
- Divertente, colorato, ma non per questo destinato ai più piccoli
- Il trainer che vi parla (in inglese) durante l'addestramento vi piegherà dalle risate

**Contro**
- Forse un po' troppo difficile, soprattutto appena si prova un livello di difficoltà superiore
- La grafica è MOLTO ristretta all'indispensabile
- Manca l'indicatore della provenienza del vento: sarebbe quanto meno indispensabile!

***Andavano di moda tanto tempo fa. Me li ricordo ancora, sotto il prato di casa: ronzavano che sembravano degli zanzaroni! Mi piaceva molto, l'idea. Poi, un giorno me ne è entrato uno in camera e da allora non ci ha giocato più nessuno...***



Non so com'è, da quel dì nessuno più si azzardò a giocare con i modellini degli aerei e degli elicotteri sotto casa mia. Anzi, a pensarci bene è stato proprio da allora che hanno cominciato a offrirmi sacrifici su altari pagani... Comunque, quei modellini erano proprio belli: molto grossi, con aperture alari anche superiori ai due metri. Andavano a motore alimentato a benzina: semplicissimi motori in miniatura che facevano girare delle eliche. E ognuno li personalizzava a modo suo: chi li dipingeva, chi ci appiccicava gli adesivi... Io, sul mio, ci avevo messo l'asso di bastoni vicino all'elica per fargli fare più casino degli altri! Comperavo un'elica alla settimana, eh, però vuoi mettere lo sfregio?! **RC Stuntcopter** è un simulatore al quadrato, cioè simula una simulazione. Dovete far finta di avere tra le mani, invece che un joypad, uno di quei grossi radiocomandi che si usavano anche per le macchinine. A proposito: avete letto la Prima Impressione di **Re Volt** su questo numero? Anche lì si parla di veicoli radiocomandati, solo che quelle sono macchine. Altro esempio di come i vecchi giocattoli sono stati 'trasformati' in nuovi giocattoli, è **Army Men 3D** (leggere la Prova Planet sul numero scorso, grazie...). Tratta di soldatini di plastica, uno sparatutto in pieno stile **Apocalypse**.

### L'INVASIONE DEI MODELLINI

Tornando a **Re Volt**, ha un'altra cosa in comune con **RC Stuntcopter**: che è difficilissimo! Davvero, non scherzo: Re Volt in effetti è difficile all'inizio. Bisogna saper scegliere la macchinina giusta.




▲ *Su uno striscione colorato, editate il vostro nome. Quello? No, è uno scherzo dei ragazzi della redazione. Tranquilli, tra un po' torneranno a camminare.*

Dopo un po' ci fai la mano, ma a questo RC gli sto dietro da tempo e tuttora impiego due anni luce per riuscire a superare uno stage! Bisogna dire che questo è un pregio che non si vedeva da un po' in un gioco. Non ricordo, almeno, di aver avuto per le mani qualcosa che richiedesse un così gran numero di partite per cominciare solamente ad abituarsi al metodo di

▼ *Le colorate schermate di scelta degli stage. Disegnati come caricature, ci si accorge ben presto che SONO PROPRIO caricature.*




PLANET GAME




controllo. Forse perché, dietro all'indubbia qualità del gioco, si cela anche un ingegnoso stratagemma: *"Ma il gioco di elicotteri, invece di metterci tante opzioni come sparare, raggiungere, contattare, poweruppemmedikit... perché non lo facciamo che si guida e basta, come quelli lì... quelli...* ***Nidforspid*** *e* ***Riggeresere****? Lo facciamo bello duro, che ci vogliono settimane per capire come si pilota! Poi, una volta che uno*

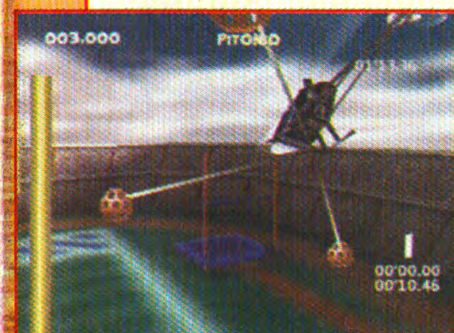


*CRASH! In mille pezzi! Il rumore che dopo fa il motorino che cerca di girare ma va a vuoto, è lacerante!*

*ha imparato, si domanda dove stà il resto del gioco. Prova a guidare un elicottero ancora più difficile e giù altre settimane!"*. Questa, forse, l'idea da cui è nato RC Stuntcopter, un gioco di guida vero e proprio dove le ruote sono state vendute per le pale e il combustibile è rimasto lo stesso. A più basso consumo, ovviamente!

### DA LOS ANGELES ALLA MIA SCRIVANIA, CHE GODURIA!

**RC Stuntcopter** è un titolo che ha subito diversi travagli e ritardi. I motivi sono sempre i soliti e, quindi, li ignoriamo; nel senso che non li conosciamo! Quello che sappiamo è che inizialmente ne era prevista solo una versione NTSC e quello che




*Ecco come sono fatti gli skid: palline di plastica forate, leggerissime, attaccate a dei tiranti di ferro. Il tutto stabilizza il volo e l'atterraggio.*

## NEL MONDO DEI GIOCATTOLI

**In RC Stuntcopter non esistono livelli di difficoltà: dipende tutto da quale elicottero sceglierete. Infatti la difficoltà sta nel riuscire a padroneggiarne i movimenti: l'unico elemento esterno che influisce è il vento. Purtroppo non esiste un indicatore che ne mostri direzione e provenienza: starà tutto alle vostre sensazioni. Espandetele e usate la Forza!**




**Il primo elicottero, Rookie, è dotato di skid: possono essere paragonate alle rotelle che avevate sulla bicicletta quando eravate piccoli. Servono per avere più stabilità e per atterrare con più sicurezza. Inoltre, ha l'auto-levelling, non rischiate cioé di capottarvi in avanti e non potete eseguire giri su voi stessi.**



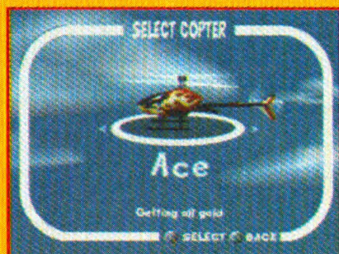

**Il Pilot ha ancora gli skids, ma non è dotato dell'auto-levelling. È un po' più difficile da usare del Rookie perché dovrete tenere l'altezza costante utilizzando contemporaneamente anche lo stick di sinistra.**







**I due elicotteri della serie Captain sono il primo Grande Passo, dovrete cioè volare senza l'ausilio degli skids. Potrete performare qualche evoluzione in più, ma vi consiglio caldamente di lavorare MOLTO con il Pilot prima di mettervi alla guida di questi elicotteri.**







**Le due Sfide Finali: quelli che vi faranno dannare di più! Non hanno né skids né auto-levelling, ma sono dotati della caratteristica nota come Stunt Mode. Questo vi consente di effettuare evoluzioni impossibili con gli altri elicotteri, se non in termini di limiti strutturali, almeno in termini di tempo. Potrete girare su voi stessi e fare i loop, i giri della morte; potete rollare sul posto ed effettuare stretti angoli di virata.**

*L'elicottero selezionato è un Rookie, cioè con gli skid (quelle palle colorate attaccate sotto l'elicottero) per stabilizzarlo. Si differenzia dal Pilot perché ha anche l'auto-levelling (vedi scritta).*

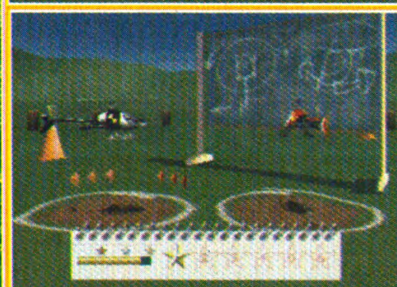



## TRAINING PER CORRISPONDENZA
### PARTE PRIMA




**Per sbloccare la modalità a un giocatore, dovete superare con successo la fase di addestramento. Questa è necessaria anche per imparare a pilotare queste piccole diavolerie: non cercate di partire in quarta (come SO che fate) e addentrarvi subito nelle missioni, perché sarebbe tempo sprecato. Dovete provare in fase d'addestramento tutti i comandi o non durerete a lungo! La prima parte dell'addestramento serve a imparare come usare gli stick, cioè come dare gas, come rollare e come beccheggiare. L'insegnante si**



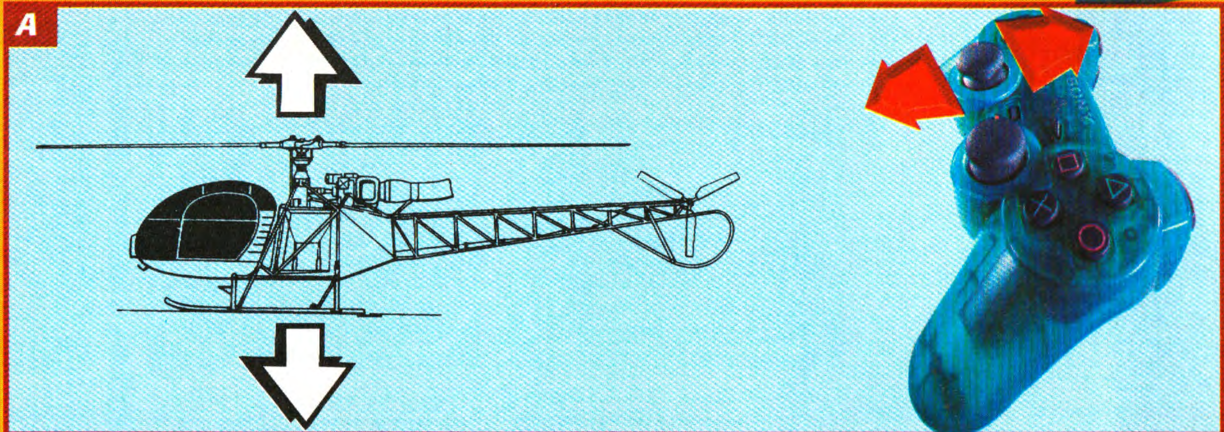


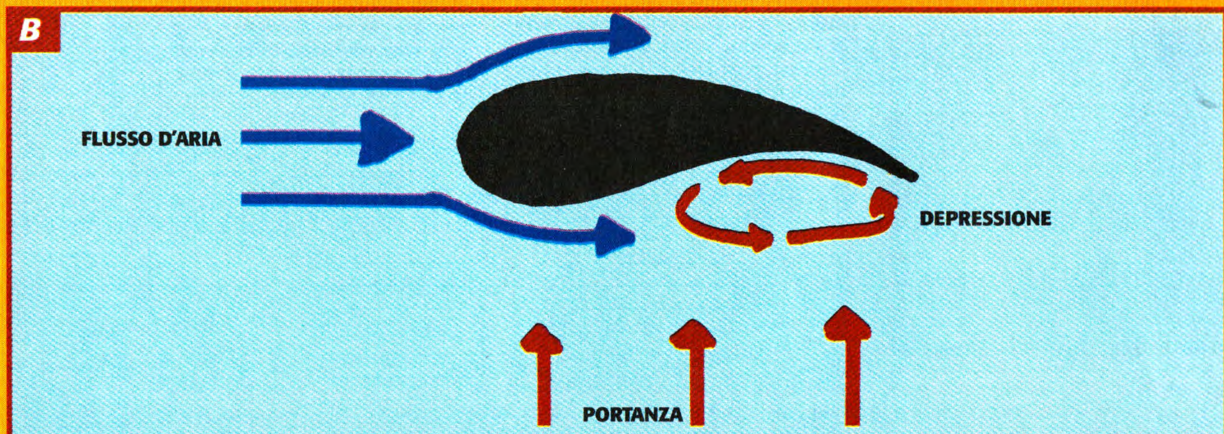


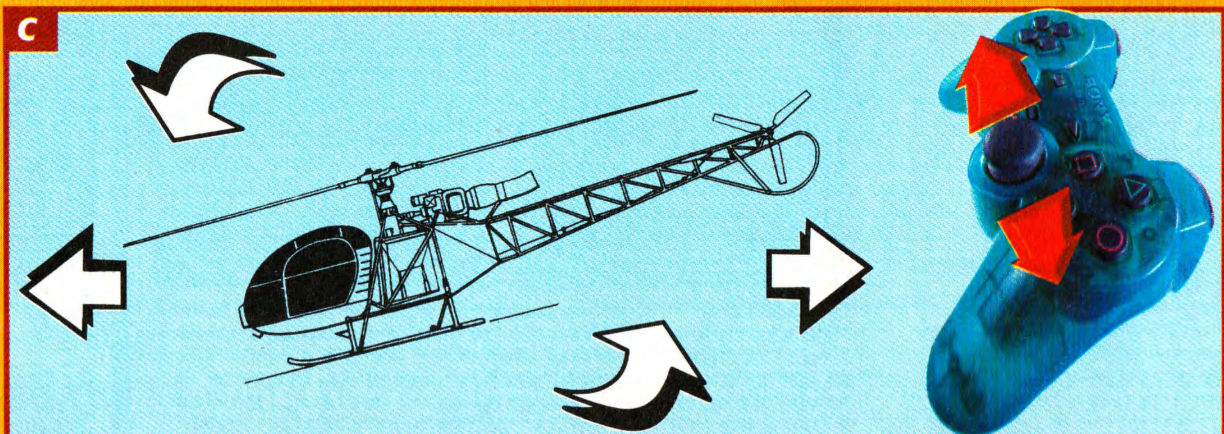
**posizionerà a una certa altezza e voi dovrete imitarlo; stessa cosa dovrete fare quando punterà il muso in una direzione o quando si inclinerà da un lato o dall'altro. Delle frecce vi indicheranno la direzione in cui puntare e, quando sarete in posizione giusta, comparirà una stellina (d'oro, d'argento o di bronzo dipenderà dal tempo che impiegate a mettervi in posizione): se avrete ottenuto tutte le stelle d'oro alla fine dell'addestramento, potrete utilizzare gli elicotteri 'segreti'.**

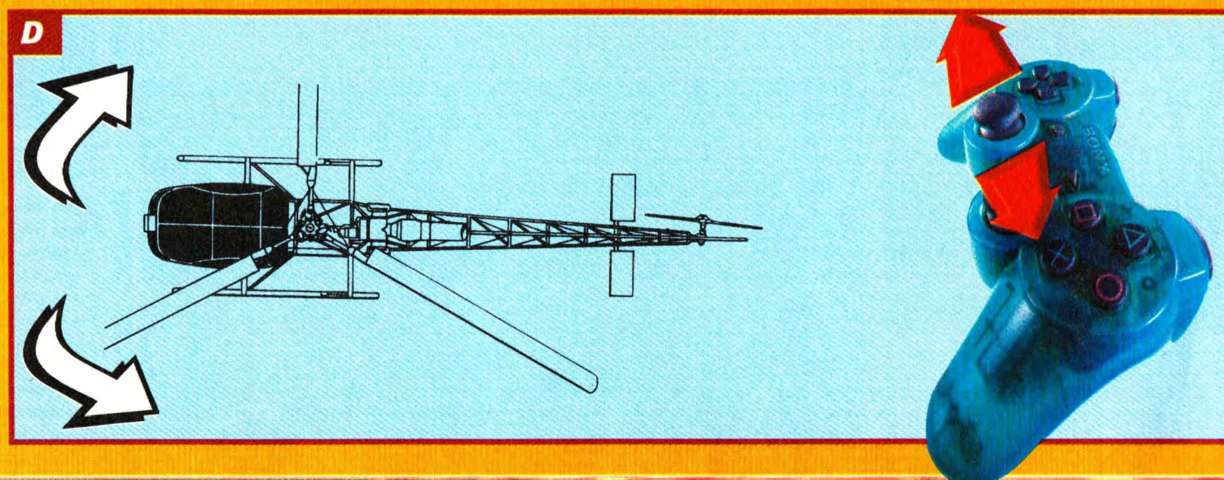
## DIFFICILE COME PILOTARNE UNO VERO!

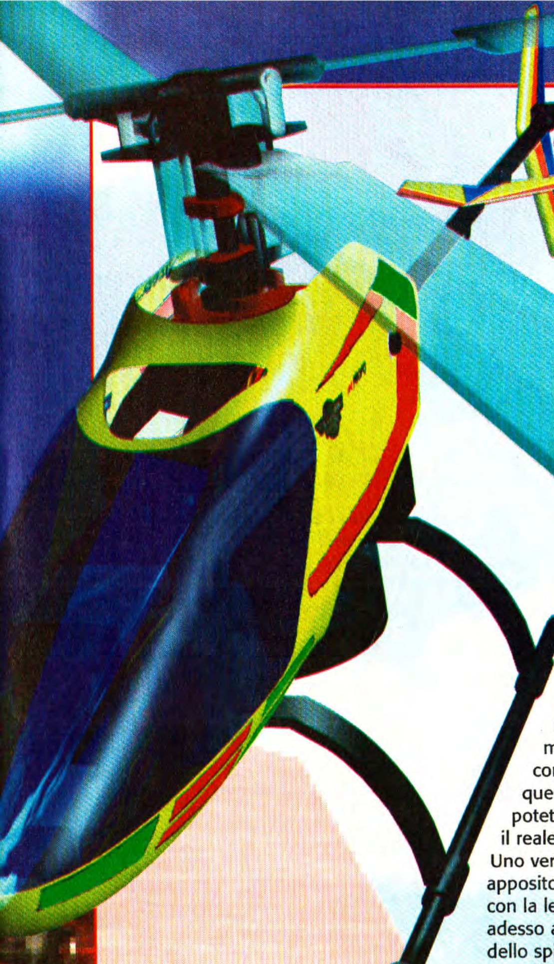
Come potete vedere dallo schema, il funzionamento delle pale di un elicottero non è poi così difficile. Con la manetta del gas aumentate i giri del rotore principale; questo si traduce in un aumento del numero di giri delle pale stesse al minuto (A). Con l'aumentare di questo numero, aumenta anche la portanza generata dalle pale che sollevano letteralmente l'elicottero. Questa portanza è simile a quella generata dalle ali di un aereo o dalla vela di un windsurf: la forma del profilo alare è infatti analoga a quella di una pala. Il concetto della fisica che sta dietro a questo prodigio è questo (e mi perdonino i fisici alla lettura se sono approssimativo): l'aria, per muoversi sulla superficie superiore e inferiore della pala, impiega tempi diversi. La depressione che si forma sulla superficie inferiore a causa del profilo, genera portanza (B). Questo vale per le ali di un aereo, per la vela di un windsurf e per le pale di un elicottero. Quando l'elicottero è in aria, fermo, senza dirigersi da nessuna parte, si dice che è in hovering: per farlo muovere, è necessario imprimere alla cloche il movimento desiderato. Questo provocherà l'inclinazione del rotore e quindi delle pale che, grazie al loro profilo, 'morderanno' l'aria e trascineranno il velivolo nella direzione richiesta (C). L'elicottero non comincia a girare su se stesso grazie al rotore di coda che lo mantiene costantemente puntato in una direzione, contrastando l'effetto del rotore principale. Analogamente, i comandi di RC Stuntcopter controllano i due comandi principali: lo stick di sinistra controlla il gas, ovvero il numero di giri del rotore, ovvero l'altezza dell'elicottero e anche la direzione, ovvero dove punterà il naso dell'elicottero. Quello di sinistra ne controlla l'inclinazione, facendolo rollare a destra e a sinistra; inclinandolo in alto e in basso, se ne determinerà il movimento. Non c'è il controllo del timone, che in pratica modifica il numero di giri del rotore di coda, permettendo al muso di ruotare a destra e a sinistra, controllo, come già detto, deputato allo stick di sinistra (D).





*Nel cestello c'è un livello: l'obbiettivo è proprio quello di atterrare nel cestello. Non c'è cestello, ma un bel bersaglio colorato. Va bene lo stesso?*



**SMANOPOLATE, SMANOPOLATE RAGAZZI**

Come avrete letto nei box, per guidare uno di questi giocattoli è necessario variare l'altezza con una manopola e inclinarsi nella direzione desiderata con l'altra. Per evitare di capottarvi, però, dovrete continuare a spingere in avanti e rilasciare (con movimenti molto rapidi) entrambi gli stick per mantenere il volo 'bilanciato'. Questo si traduce in un grande lavoro di dita, proprio come quello che richiederebbero **Gran Turismo** o **Monaco GP 2**. Che poi, a pensarci bene... avete riflettuto su una

potevamo sapere si limitava al test che ho effettuato a Los Angeles in occasione dell'**E3**. Poi, improvviso come un attacco della Flotta Imperiale, arriva in redazione tra il gaudio e il tripudio generale; in effetti, il gaudio e il tripudio erano solo miei... Innanzitutto è vitale che comprendiate come si comanda questo modellino e, per capirlo, non potete esimervi dal conoscere anche il reale funzionamento di un elicottero. Uno vero. Correte subito al box apposito e poi proseguite con la lettura. Fatto? Ecco, adesso avete una mezza idea dello spirito con cui dovreste affrontare questo gioco. In effetti, il segreto di RC è proprio quello che dovete guardarlo con altri occhi: non con quelli da shooter incalliti, che appena vedono un elicottero PRIMA chiedono dov'è il pulsante del fuoco e POI quello dei controlli di volo. Piuttosto, assumete quell'atteggiamento concentrato che vi viene quando volete finire **Phenitia Park** sotto ai due minuti (impossibile!): ogni movimento deve essere millimetrico e preciso. Anche se sullo schermo non ci sono delle affusolate astronavi da corsa che sfrecciano su piste futuristiche, questo non vuol dire che un colorato elicottero che si muove in un cielo di hamburger e Coca Cola non richieda la stessa attenzione.

*In clima vacanziero c'è anche chi fa lo spiritoso e mette dei PANFILI sullo sfondo di una SPIAGGIA. Alla faccia di chi resta.*




**High Scores**

| | | |
|---|---|---|
| Target 1 | PITONIO | 52,643 |
| | Apollo | 45,438 |
| | Hermes | 42,400 |
| Pilot | Athena | 39,300 |
| | Poseidon | 37,200 |
| NEXT LEVEL / TRY AGAIN / QUIT | Score Required | 35,000 |

*E di questo, che ne dite? Sì, sono io al primo posto! Sotto c'è indicato il punteggio minimo da raggiungere per superare il livello.*

**TRAINING STATUS**

OVERALL

BACK · TO 1-PLAYER GAME

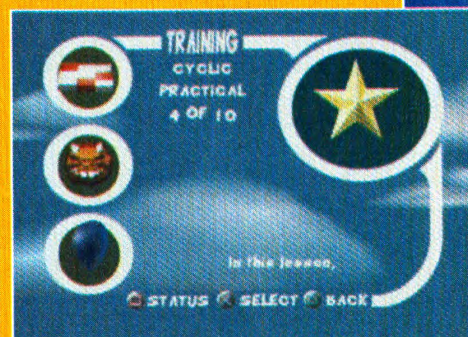
*Ed ecco, in tutto il suo splendore, il mio medagliere! Bravo, eh?! L'ultima stellina, dite? Quello... è oro. No, non è bronzo! Ve lo assicuro io, fidatevi. È oro.*

*In ogni livello è indicato il punto di partenza con la H e quello d'arrivo con una più fantasiosa frecciona rossa che gli punta sopra!*

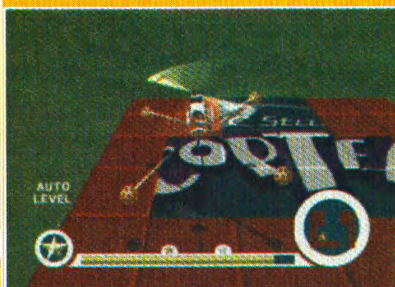



## TRAINING PARTE SECONDA: SEMPRE PIÙ DIFIZILE!



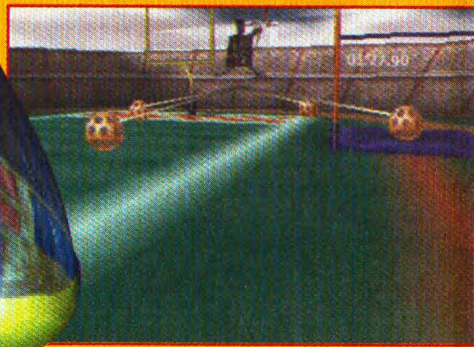

**Nella seconda parte dell'addestramento, comincerete a compiere manovre un po' più difficili, utilizzando tutti e due gli stick contemporaneamente. Prima vi verrà chiesto di volare 'attraverso' dei palloncini aerostatici (dovrete cioè bucarli) in numero crescente. Benché non ci sia molto vento, comincerete a dannare già da ora! Nella sezione successiva dovrete volare sopra un puzzle che si illuminerà progressivamente. Poi dovrete anche utilizzare una specie di cannoncino (ma tranquilli, non ci sono armi in questo gioco!) per bucare altri palloni, e infine dovrete volare in circolo per bucarne altri ancora variando solo l'altezza dell'elicottero senza dover pensare al timone (che è, in questa fase, fissato in modo da farvi volare in circolo).**



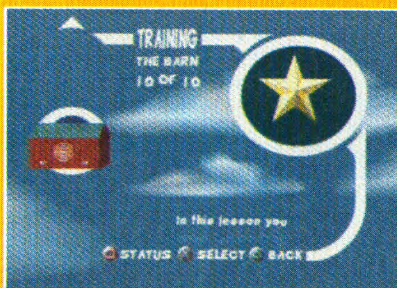



## I VOLI PIÙ DIFFICILI...

**Queste due missioni sono senz'altro le più difficili che troverete. Benché quella nel campo di football sia facilmente superabile con un elicottero Rookie, appena proverete con un elicottero un po' più impegnativo comincerete a sudare diverse camicie.**



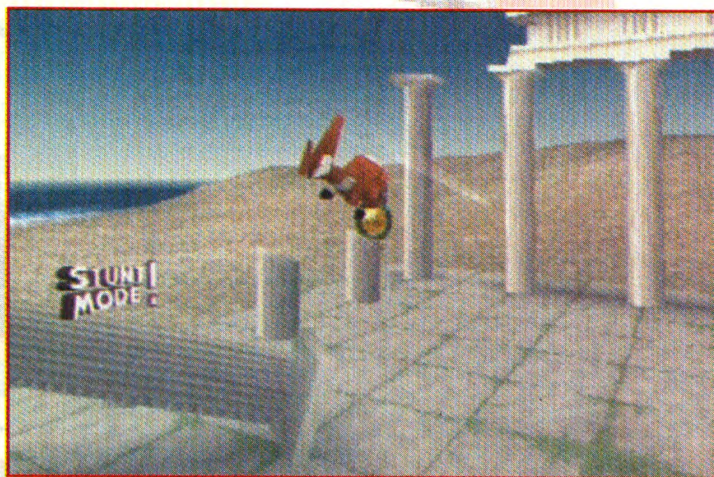
## SEZIONE FINALE: IL TRAINING COLPISCE ANCORA




**Per completare con successo l'addestramento, dovrete cimentarvi in questa specie di kamikaze agricolo. L'obiettivo è quello di 'scentrarsi' contro la parete del fienile. Ma non in un punto qualsiasi: c'è un bersaglio sulla parete e, per prendere l'oro, dovrete colpirlo in pieno. C'è un sacco di vento e non sarà facile. Se colpirete la parete, prenderete il bronzo; se colpirete il bersaglio l'argento e se lo centrerete in pieno, l'oro. Tra l'altro, se girerete un po' per il campo, noterete che la parete non è l'unica... 'cosa' che ha un bersaglio dipinto. Esplorate e scoprirete cos'altro potete colpire per far punti.**



cosa? C'è qualcuno tra di voi che usa entrambi gli stick analogici nei giochi di corse, no? Cioè, che usa lo stick di sinistra per sterzare e quello di destra per accelerare e frenare più morbidamente. Ecco, il concetto è lo stesso: con lo stick di sinistra regolate l'altezza e ruotate il muso (e questo è effettivamente quello che fate con le macchine). Ma questo ruotare il muso, per la meccanica di un elicottero, equivale a un aumento o una diminuzione della manetta. Con la leva di destra, invece, determinate un'inclinazione che determina la direzione del volo: che, per la meccanica di una macchina, equivale a sterzare. Visto? In qualunque modo lo guardiate, **RC Stuntcopter** è un simulatore di guida. Un plauso per l'originalità direi che lo merita. Durante una partita, anche al livello più semplice, si possono comunque notare pregi, difetti e particolarità. Intanto, una cosa che non mi è piaciuta è l'inquadratura. La telecamera mobile segue



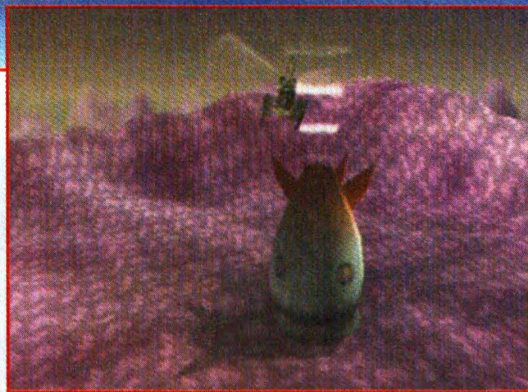

*▼ Le ambientazioni sono numerose e variopinte: ecco l'isola di Pasqua in tutta la sua rigogliosità.*

*▲ Sulle antiche spiagge elleniche: tra le rovine, oltre ai fantasmi di un tempo, anche un elicottero che fa "li mejo nummeri, mejo der Cicoria!"*

*▼ C'è anche un campo di copertoni! Non ci sono però i bambini che ci giocano, altrimenti gli si potrebbe far piombare addosso il velivolo!*







Due livelli sono ambientati su altri pianeti. Per la verità un po' spogli...

**QUALCOSA DI PIÙ DI UN SIMULATORE**

Affermare che il gioco è un 'semplice' gioco di guida, potrebbe renderlo un facile bersaglio anche per il gioco di guida più scarso. Paragonare questa grafica a un qualsiasi racing game, farebbe precipitare le azioni di **RC Stuntcopter** sotto al pavimento. Eppure, in una simulazione di giocattoli è quello che ci vuole. Se si pensa poi che per pilotare uno di questi aggeggi ci vuole lo stesso tempo che avete impiegato per destreggiarvi con la vostra Viper super carrozzata... Da questo ne emerge una considerazione: esistono ancora giochi dove il gameplay è ancora la componente più importante, a dispetto della grafica. Questo ci fa immensamente piacere, ma ci porta a un'ulteriore considerazione, questa un po' più amletica. Ma se **GT**, **Ridge Racer T4** e **Need For Speed 4**, che possiamo accostare a RC Stuntcopter per gameplay, non avessero la grafica che hanno, sarebbero così famosi? Benché in GT ci sia una grandissima profondità di gioco, in T4 un grande incoraggiamento a continuare e in Need for Speed 4 bellissime macchine, se tutti e tre fossero 'caricaturati' come RC Stuntcopter, DUBITO che sarebbero dove sono ora! È un dilemma che mi tormenta, ma purtroppo non ho risposta per voi. Quello che posso dire è che, a dispetto di ogni cosa, RC Stuntcopter mi ha versato una colata di melassa sul joypad, dal quale è stato difficilissimo staccarmi. E non è forse questo l'obbiettivo di un gioco?

**Dovete volare attraverso i pali dove si tira il calcio di trasformazione, ottenendo punti ogni volta che ne attraversate uno. Avete tempo limitato e dovete raggiungere un certo punteggio prima che questo scada. L'altra schermata è quella dell'hovering. Vi ricordate cos'è, no? Bisogna effettuare un volo stazionario su un punto prefissato, in questo caso un tombino dal quale, tra l'altro, esce del vapore. Come se questo non bastasse, ne esce da tutti gli altri tombini che ci sono intorno, creando una serie di correnti che vi sbatacchiano 'deqqua e dellà'. Restare fermi per il tempo richiesto sopra quel tombino, diventerà il vostro obbiettivo di vita.**

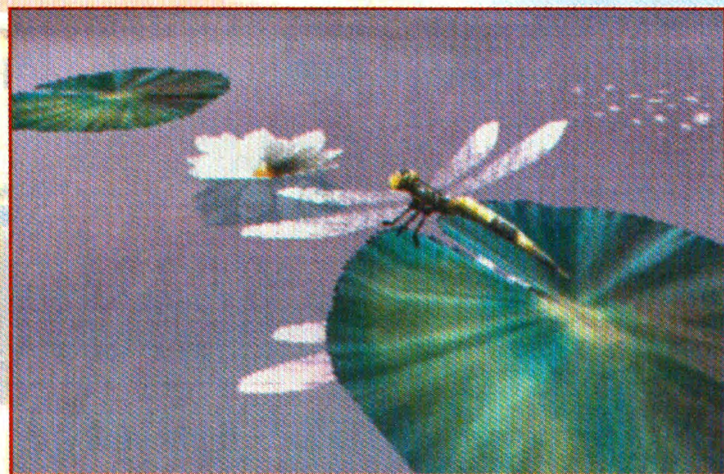



## ...E QUELLI PIÙ FACILI

**Quello sulla spiaggia è il livello più facile che potrete trovare nella modalità Free Flight e a un giocatore. Dovete alzarvi in volo e percorrere pochissimi metri per poi atterrare in uno spot giusto davanti a voi. Con due movimenti ben calibrati, sarà come rubare le caramelle a un bambino che sta giocando alla PlayStation. Il secondo è uno schermo che ha lasciato basito anche il sottoscritto: come potete vedere, pilotate una libellula. Il vostro compito è sempre decollare e atterrare, solo che se arrivate a terra un po' inclinati, dove con un elicottero vi sareste schiantati, sull'acqua sbandate e basta. Molto più facile e pittoresco!**





In uno stage assumete sembianze animali: non quelle che avete a casa quando giocate alla PlayStation, molto più animali.

bene l'elicottero finché questo non esegue manovre brusche o si ficca in angoli morti. A questo punto, è come se non ce la facesse e tentasse di inquadrare da altri punti di vista, confondendo non poco il giocatore. Non so perché, poi, sono stati inseriti i due comandi su **L1** e **R1** che servono per ruotare la telecamera attorno al velivolo. Forse per riprese di volo più romantiche... Sta di fatto che il punto di vista è una cosa che meritava più attenzione. Emozionante, invece, l'utilizzo delle vibrazioni durante gli urti più violenti. Diciamo che 'rende l'idea'!

## TRICKS DA SNOWBOARDER!

**Come dei veri 'sgrëber' (aka snowboarder, cioè chi va con la tavola, insomma!), anche con i modellini di RC Stuntcopter potrete performare dei trick. Alcuni li potete fare solo con quelli più difficili da usare, i Captain e gli Ace, mentre altri potete farli anche con il Rookie e il Pilot. Ve ne presento tre che, con il chiaro esibizionismo che mi contraddistingue, ho eseguito per voi. Quando li performate, ricevete punti: tenetene conto quando vi mancano una manciata di punti per sorpassare un livello.**




**- LOOPING!**
**Un semplice giro della morte: tirate a voi lo stick di destra finché non finite il giro. Assicuratevi di essere abbastanza alti quando iniziate per evitare di schiantarvi al suolo durante la curva di chiusura.**




**- THREESIXTY!**
**Un classico delle nevi e degli skate-park: un giro su sé stessi. Molto semplice, se si vola! Tirate a destra o a sinistra lo stick di sinistra finché non finite il giro. Attenti però a non spostare lo stick anche verso l'alto o il basso, altrimenti dareste l'avvio a una pericolosa 'vite'.**




**- INVERTED FLIGHT!**
**La più difficile di tutte: girate a destra o a sinistra lo stick di destra per rollare da quella parte e continuate a tenere lo stick in quella direzione finché non finirete a testa all'ingiù. Ora, manovrando DELICATAMENTE i due stick dovreste percorrere qualche metro per completare la manovra.**

Casa: **SCEI**
Genere: **Simulazioni varie**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1+1 per i replay**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

# Um Jammer Lammy

**Planet Voto**
**84**

DI **ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO**



**A favore**
- Divertentissimo e originale, come il primo **Parappa**
- Le musiche sono sempre bellissime: andate in Giappone a comperarvi la colonna sonora!

**Contro**
- Convengo che può diventare noioso, alla lunga
- Anche se questa grafica è l'ideale per questo gioco, in effetti è un po' scarsina, eh?






***Ecco l'erede di Parappa the Rapper, il cane più istruito dell'uomo. O erano solo amici? Mah, comunque la gattina Lammy ci cova. Ma se è un gatto, come fa a covare? Un felino ovoviviparo?***



No! Covava il seguito di uno dei più folli giochi PlayStation, **Parappa the Rapper**, la prima vera mascotte PSX. Poi se l'è dovuta vedere con **Crash** e i suoi seguaci (o erano seguiti?) ed è caduto nel dimenticatoio. Nel cuore degli irriducibili della old school, però, non si è mai quietata la sensazione che mancasse qualcosa. 'Ma quando esce Parappa 2?' ci si domandava a Villa Bojungles. Noi, che avevamo finito il primo, terminato in ogni suo aspetto e imparato a memoria le canzoncine stupide; noi che cantavamo **'In the rain or in the snow, I got the funky flow, but now I really gotta go'** anche sulle seggiovie e al bar. Poi sono cominciate ad arrivare demo, preview alpha e beta che più approssimative non si può; finalmente, entro in possesso della copia finale definitiva. La particolarità che più contraddistingue **Um Jammer Lammy** dal resto dei giochi, a parte il gameplay tuttora originalissimo, è che fa parte della nuova schiera dei giochi antisofisticazione. Cosa significa questo? Qualche complicata routine all'inizio del gioco fa sì che questo non parta se la console è stata modificata. Non quindi un sistema anti masterizzazione, ma qualcosa che difficilmente può essere crackato. Ci sarebbe molto da dire su questo, riallacciandosi anche al discorso della pirateria. Non è questa però la sede adatta, visto che devo raccontarvi del gioco e non di come combattono la pirateria in Giappone. Abbandono l'argomento con una considerazione: ma se qualche cuore puro, qualcuno che compra dischi originali, li vuole giocare anche in lingua originale (visto che la qualità delle traduzioni italiane è piuttosto scadente), come deve fare? Io ho comperato Metal Gear Solid e Syphon Filter originali NTSC e non ho quindi leso nessuno; però, senza modifica col cavolo che lo vedevo! Però ora non posso giocare con nessuna copia di Um Jammer Lammy. Come me, spero, ci saranno altri che rimarranno nel limbo: come fare per risolvere la situazione?






*Ecco i Milk Can dal vivo, featuring Master Chop Chop Onion on da Mike! Il poveretto è caduto in disgrazia dopo aver perso il suo dojo per costruire un casinò. Notare le pezze sul kimono.*

***A LEZIONE DA UNA CIPOLLA***



**Lammy** è una timida ragazza di Parappa Town; il suo hobby è la chitarra, e sogna un giorno di diventare una grande rockstar. Un giorno le viene offerta la possibilità di suonare insieme a un mito vivente, la celebre **Soul Diva**, cantante famosissima che si esibisce in città. Quello che dovrete fare è aiutare Lammy ad arrivare in tempo al concerto e con le giuste conoscenze tecniche. Infatti, all'inizio, Lammy ha qualche problemino con la chitarra, ma ancora di più




*I dialoghi tra i personaggi del gioco fanno da fil rouge per il proseguimento della trama. Qui ci troviamo nel solito fast food di Parappa Town.*

## LINE UP DEI MILK CAN



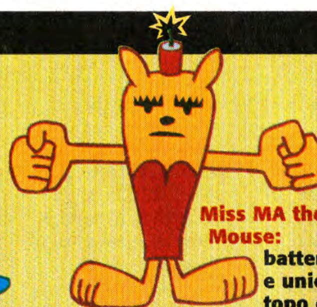
**I Milk Can sono il gruppo di Lammy. È un gruppo tutto al femminile, ed è molto famoso a Parappa Town; Milk Can significa latte in lattina. Non a caso i componenti sono animali ghiotti di latte. Anche il topo è ghiotto di latte: voi non lo sapete, ma è così. Anche il mio Ratto andava matto per il latte, benché preferisse l'acqua Uliveto (per contratto, poteva bere solo quella...); ora lui non è più, ma sicuramente dove sta ora non mangia bene come quando lo accudivo io. Lasciamo stare le memorie di animali domestici e vediamo chi compone questa band.**



**Lammy: la protagonista del gioco e la chitarrista della band. Il suo peggiore incubo è arrivare in ritardo al concerto della sua vita, quello con Soul Diva. Dovrebbe prima imparare ad accudire la casa, però...**



**Katy Kat: bassista e cantante dei Milk Can. È sofisticata, alla moda ed è entusiasta della band. Infatti moda e musica sono i suoi principali interessi.**



**Miss MA the Mouse: batterista e unico topo del gruppo; in realtà, è una topa... Schietta e caparbia, è la figlia del farmacista di Parappa Town. Nessuna delle altre due ha ancora mostrato segni di appetito nei suoi confronti.**



con gli impedimenti che la ostacolano nell'arrivare per tempo al concerto. Con il vostro aiuto e quello dell'unico, irripetibile, inimitabile, inossidabile ed eterno **Master Chop Chop Onion**, Lammy dovrebbe farcela a realizzare il suo sogno. Il primo livello, quello che vedeva Parappa impegnato a imparare i segreti del karate nel dojo di Master Chop Chop Onion, è stato dotato di nuova veste, ma il concetto è quello. Il mitico cipollone, caduto in disgrazia dopo aver perso il suo dojo per costruire un casinò, insegna a Lammy come fare per affrontare le avversità che incontrerà sulla strada del successo. Durante la partita vera e propria, dovrete seguire il Maestro nel suo rap con la vostra chitarra, rispondendo con brevi assoli alle sue rime. Se fate attenzione al testo, scoprirete che vengono citati tutti i passaggi che Lammy dovrà affrontare: spegnere un fuoco, volare su un aeroplano, tagliare un albero… Master Chop Chop Onion è lì per spiegare a Lammy che il segreto è tutto nella mente: basta pensare che tra le mani si stringe una chitarra e non un aspirapolvere, un sifone da pompiere o una sega elettrica! Se ricordate, anche un altro Master dice qualcosa del genere. Chi? A fine recensione lo scriverò: forse già lo sapete, ma avete tempo questo paio di paginette per rifletterci bene. E NON ANDATE A SPIARE!







*Il pilota dell'aereo che Lammy dovrà pilotare pensando di suonare una chitarra. Speriamo non faccia la fine dei Lynyrd Skynyrd… (gruppo southern rock degli anni '70: ne sono morti tre in un incidente aereo).*

**UN GIOCO RITMICO...**

Come **Lammy** faccia a superare le difficoltà pensando di suonare la chitarra è molto semplice e risulta chiaro fin dal secondo livello, quando si trova la strada bloccata da un incendio. Il cane-pompiere le suggerisce di prendere un idrante e aiutarli a spegnere l'incendio. Piuttosto impacciata, Lammy ripensa alle sagge parole di Master Chop Chop Onion che le dice 'che è tutto nella mente'. Così lei imbraccia l'idrante a mo' di chitarra e spegne l'incendio. Altri esempi? Quando incontra **Paul Chuck**, il castoro taglialegna, la sega elettrica che si trova tra le mani si trasforma in un battibaleno in una sei corde! Il gameplay di Um Jammer Lammy è analogo a quello di **Parappa** e, in qualche modo, a quello di **Bust a Groove**. Il concetto è seguire la musica e i comandi che, sempre a ritmi, vi vengono dati. Esempio: Master Chop Chop Onion fa una rima, una strofa; mentre canta, una piccola icona col suo viso scorre su una stringa dove sono rappresentati alcuni simboli. Questi sono i Quattro Segni dell'Apocalisse (**Triangolo**, **Cerchio**, **Quadrato** e **X**) e i pulsanti **L** e **R**; quando l'icona passa sopra un simbolo, questo si evidenzia. La stringa successiva è vostra: stessi simboli, voi dovete 'rispondere' premendo i tasti indicati quando l'icona con la vostra faccia passa su quei simboli. A volte la pressione corrisponde a un riff di chitarra; a volte a una semplice nota 'tirata'; a volte a una serie di versi rappati che si articolano su varie pressioni. Se avete giocato a Parappa, tutto vi è chiaro; se non avete presente il concetto, potreste rimanere dubbiosi. Vediamo se con **Bust a Groove** è più semplice: vi ricordate che dovevate schiacciare a tempo i pulsanti? Ecco, dovete farlo anche qui, solo che la struttura è un po' più rigida di quella di Bust a Groove. Non vi preoccupate, comunque: tutti i tasti sono indicati e vi basterà prenderci la mano. È indubbiamente necessario possedere un buon senso del ritmo; non sono indispensabili approfondite conoscenze musicali, ma averle dimezzerebbe il tempo di apprendimento. Da tenere in considerazione il fatto che è stata implementata la modalità multiplayer, dove due giocatori si sfidano contemporaneamente su un palco come fossero due crew in una gara di freestyle (che so: Colle der Fomento contro VMD). Poi, e questa è una chicca musicale, le **vibrazioni**. A cosa servono? vi chiederete. Bene, una piccola vibrazione vi arriverà tra l'inizio della battuta e il momento in cui dovete premere i pulsanti; è come un ideale 'One, Two, Three, Four' di un batterista che dà il tempo. In pratica, vi aiuta a tenere il tempo. Ed è una grandissima conquista sociale! Quasi come il Tappo Macinapepe… **Um Jammer Lammy** è il seguito di un grande gioco. Il fatto che non ci abbiano proposto nient'altro del genere fino a oggi ci permette di analizzare il prodotto con rinnovato interesse. Per dirla con parole più chiare: se ce lo avessero fatto a fette buttando fuori cloni su cloni di Parappa, Um Jammer sarebbe stato inutile. Ma visto e considerato che: a) è divertentissimo; b) le musiche sono troppo carine; c) alla fine si può anche giocare con Parappa stesso, allora si può perdonare una certa grafica bidimensionale che, comunque, ci sta bene. Nota finale: l'altro Master che disquisiva sul potere della mente è **Master Miller**, istruttore di **Solid Snake**, che gli suggerisce: '… l'arma più pericolosa per i tuoi avversari è il tuo cervello'. È in pratica quello che dico solitamente: usate la vostra testa. Sempre.



*Quando Lammy impugna la chitarra, non c'è niente che la possa fermare. A parte una corda rotta, il wah wah senza pila, il fusibile dell'amplificatore bruciato, il cono sfondato…*

*Paul Chuck: non è parente del Pirata Le Chuck, ma solo un castoro taglialegna.*



*Ecco il cane-pompiere. Chissà perché tutti gli animali vogliono fare i pompieri… Ve lo ricordate Grisù? Notate l'altro cane dietro, che invece di spegnere l'incendio balla le canzoni delle Bangles (Walk Like an Egyptian)?*



## VOGLIO DUE DI QUELLO CHE HA PRESO LEI!

**… ovvero anch'io voglio vedere chitarre dappertutto! Cosa devo prendere per fare come Lammy che risolve i suoi problemi pensando di suonare una chitarra? Di seguito, tre momenti eclatanti del 'viaggio' di Lammy. Perché solo 'in viaggio' una può comportarsi così! Nota: le canzoni associate non sono quelle che trovate nel gioco. Sono solo riflessioni personali su quale pezzo famoso ci starebbe bene.**



**Ecco il momento dell'incendio. Lammy immagina che l'idrante sia la sua chitarra e tira vigorose pennate che si trasformano in potenti getti d'acqua che spengono il fuoco. Canzone associata: 'Fire', Jimi Hendrix.**




**Qui Lammy deve badare a un pupo che non sta mai zitto. Fosse per me, l'avrei già portato al macello comunale, ma poi dicono che manco di sensibilità… Lei 'lo suona'; io gliele avrei 'suonate'. Canzone associata: 'Sweet Child o' Mine', Guns and Roses.**



**Paul Chuck è un castoro. Probabilmente colto da piorrea, deve usare una sega elettrica al posto dei denti per tagliare gli alberi. Niente è meglio di una sega elettrica per imitare i suoni di certe chitarre rock! Pensate solo agli Slayer… Canzone associata: 'Chainsaw Massacre', Ramones**

Casa: **Anco**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **15, ma ve le regalano!**

Compatibilità: **Dual Shock (solo stick)**

# Player Manager 99

**Planet Voto**

**88**

DI **CHRISTIAN PETTINI**

**A favore**
- Un manageriale completo in ogni situazione
- Editor tattico efficace e divertente
- Straordinariamente longevo
- Decisamente gratificante

**Contro**
- Lentezza a volte frustrante
- Interfaccia confusa
- Molti particolari sono squallidi




PROVA PLANET

***Quello dei manageriali di calcio è un sottogenere dei giochi sportivi che vanta un passato davvero nobile: gli storici parlano di un certo "Footballus Managerus" (o qualcosa di simile) per Commodore 64. Dopo i fasti sul PC, arrivano anche sulla Play...***



Spesso, all'interno di alcuni generi, è possibile rintracciare una schiera più o meno nutrita di prodotti che si differenziano dagli altri ma, tra loro, si assomigliano molto. Su questo numero si è fatto un discorso analogo per i 'racing fumettosi' (vedi Import Chocobo Racing); è possibile fare un ragionamento simile per i manageriali di calcio, che non sono altro che giochi strategici in cui si ha il controllo non di una squadra di granatieri (come avviene nei wargames) ma di undici calciatori.

## MEMORY CARD E ONESTÀ

**Un salvataggio occupa la bellezza di 15 blocchi, cioé tutta la memory card. Diversi giochi (soprattutto strategici) usano tutti e quindici i blocchi. Ma l'onestà della Anco è da applausi: insieme al gioco vi verrà REGALATA una memory nuova di pacca. Brava, Anco!**




INTER — SQUADRA — DOMENICA 16 AGOSTO 1998

| | MANAGER | | | PLANET | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | G.PAGLIUCA | 3,2ML | | M.PAULO SOUSA | 3ML |
| 2 | S.FRESI | 1,8ML | | A.PIRLO | S/D71MI |
| 3 | T.WEST | 4,2ML | | S.FREY | D 90MI |
| 4 | G.BERGOMI | GRTS. | | M.SILVESTRE | S/D260MI |
| 5 | R.BAGGIO | 3,3ML | | F.GALANTE | S 1,1ML |
| 6 | J.ZANETTI | S/D5,1ML | | N.VENTOLA | 560MI |
| 7 | C.ZANETTI | S/D1,4ML | | F.COLONNESE | D 2,2ML |
| 8 | D.SIMEONE | 3ML | | Z.CAMARA | S/D290MI |
| 9 | A.RECOBA | 3,1ML | | J.ZE ELIAS | 2,5ML |
| 10 | I.ZAMORANO | 3,6ML | | B.CAUET | S 2,2ML |
| 11 | F.MORIERO | D 3,7ML | | D.DABO | S 330MI |
| 12 | M.MILANESE | S 2,9ML | | L.MEZZANO | S/D550MI |
| 13 | A.WINTER | D 2,6ML | | PLANET | D |
| 14 | RONALDO | S 6,6ML | | | |
| 15 | Y.DJORKAEFF | 2,4ML | | | |
| 16 | A.MAZZANTINI | 1,8ML | | | |

TAB. PARTITA — STAT. SQUADRA — INFO :PREZZO

*La vostra squadra: decidete il capitano e chi tira le punizioni, i calci d'angolo e i rigori. Tenete presente le caratteristiche di ogni effettivo!*

### UNA PANCHINA CHE SCOTTA

Finora il mercato dei manageriali su PlayStation non ha spinto molto; in effetti, le console in generale non sono le piattaforme più adatte a ospitare questo genere di prodotti. Questo per colpa sia del ritmo proprio di queste realizzazioni, che è lento e inadatto al pubblico delle console (certamente più smanettone di quello dei computer), vuoi per il sistema di controllo che, dovendo passare attraverso menu e icone, risulta difficilmente gestibile attraverso il controller standard della PlayStation. Eppure, una console che ha oltre 500 videogiochi DEVE avere una certa scelta anche di giochi manageriali e in effetti, in quest'ultimo periodo, l'offerta di manageriali è aumentata; l'uscita il mese scorso di **FA Manager** testimonia proprio questa tendenza. Certo, va detto che quello estivo è proprio il momento meno adatto per uscite di questo tipo. Perché? Leggete il box dedicato!

## I PIU' STUPIDI

**Grazie all'opzione di confronto, è possibile vedere, squadra per squadra, quali sono i giocatori, più stup... ehm, meno intelligenti - tatticamente, s'intende - di tutte le squadre presenti. Ecco la classifica dei 'meno pronti' per le squadre presenti nel gioco:**
**FIORENTINA: Batistuta e Firicano**
**INTER: West, Ze Elias e Frey**
**JUVENTUS: Montero, Tudor, Conte e Tacchinardi**
**MILAN: Leonardo e Boban**
**PARMA: Pedros, Asprilla e Lassissi**
**ROMA: Aleinichev e Zago**
**P.S.: Una sfida ai lettori: in questo box c'è un errore. Quale?**

DATI DEI GIOCATORI — DOMENICA 16 AGOSTO 1998

| F.TOTTI | ATTACCANTE S | 22 ANNI | ITALIANO |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PASSAGGI | 52 | VELOCITÀ | 82 | STIP./ST | €4,975MI |
| TIRI | 80 | RESISTENZA | 87 | PREZZO | €2,2ML |
| TACKLE | 50 | AGILITÀ | 46 | CONTRATTO | 24 MESI |
| C. TESTA | 57 | POTENZA | 43 | STATO TR. | NON IN VEN. |
| DRIBBLING | 38 | RESILIENZA | 82 | PUNTI DISC. | 0 |
| PARATE | 37 | VISIONE | 29 | VOTO MED. | 0 |
| CONTROLLO | 42 | SICUREZZA | 64 | DISP. | SÌ |
| LEADERSHIP | 35 | AGGRESS. | 57 | | |
| P. FERMA | 41 | INTELLIGENZA | 51 | | |
| PRESENZE | 0 | P. GIOCATE | 104 | P. INTERNAZ. | 0 |
| GOL | 0 | GOL TOTALI | 51 | GOL INTERNAZ. | 0 |

COMPARA · COMPRA · PRESTITO · CONTRATTO · STATO TR.

*Le schede personali di ogni singolo giocatore: vita, morte, miracoli e resilienza…*

### PRAYER MANAGER

Analizzando il gioco con l'inevitabile spirito critico che ha ogni appassionato deluso (dai prodotti usciti fino a questo momento), va subito detto che il gioco, pur non esente da difetti, è sostanzialmente buono. Infatti è completo e complesso al punto giusto, ci sono molti parametri, tante schede e statistiche, moltissime opzioni di gioco. Quel che è bello, poi, è che il computer gratifica gli sforzi tattici compiuti dal giocatore e la scelta di un buon undici, ben messo in campo, con i giusti compiti assegnati ai singoli reparti, paga in termini di punteggio finale: e questo è davvero molto convincente. Un brutto difetto è l'**interfaccia utente**: altrove sarà più preciso, ma intanto sappiate che la gestione delle cose da fare è decisamente poco funzionale e, anche se dopo un po' vi abituerete a muovervi nelle male organizzate funzioni, la cattiva gestione delle schermate è da inserire tra i difetti del gioco.

INTER — UFFICIO MANAGER — SABATO 15 AGOSTO 1998

| | | | |
|---|---|---|---|
| BARI | PARMA | MANAGER | PLANET |
| BOLOGNA | PERUGIA | FORMA | ----- |
| CAGLIARI | PIACENZA | POS. CAMPIONATO | 6° |
| EMPOLI | ROMA | MEDIA SPETTATORI | - |
| FIORENTINA | SALERNITANA | BRAVURA ALLENATORE | --- |
| INTER | SAMPDORIA | DENARO | €21,626ML |
| JUVENTUS | UDINESE | TATTICA | 4-4-2 |
| LAZIO | VENEZIA | STILE | ALA TORNANTE |
| MILAN | VICENZA | PROSS. INCONTRO | 30/8 |
| | | CAMPIONATO | |
| | | | PIACENZA FC |

SERIE A · SQUADRA · CALENDARIO · FATTO

*Indicate i valori minimi per ognuno dei 18 parametri di valutazione di un giocatore, selezionate il ruolo e la posizione, l'arco di età e il prezzo. Poi fate lavorare i vostri segugi nella speranza di trovare quel che fa per voi.*

## EDITOR TATTICO

**In questa utile pagina settate le funzioni di ogni singolo effettivo. Partite decidendo la formazione (4-4-2, 5-7-3, 90-60-90) e la tattica (una di 12 tra cui: col libero, a diamante, contropiede, tutti all'attacco). Poi assegnate una funzione specifica a ogni singolo elemento, scatto, cross, tiro in porta, per far sì che questa funzione sia efficace, e controllate le capacità dei giocatori che avete a disposizione. Inoltre, potete spostare la posizione di ogni uomo all'interno del rettangolo di gioco e creare tattiche personalizzate anche molto diverse da quelle preimpostate (appunto la 0347-78-56-311). Bello, ribello e strabello.**




## TRE MODI DIVERSI DI SOFFRIRE

**Potete assistere alla partita in tre maniere differenti:**

**- COMMENTO: il modo più rapido. Vi viene detto il possesso e l'altezza della palla in campo (sempre davanti alla vostra difesa, ovviamente) e le statistiche sono aggiornate in tempo reale. Inutile per giudicare l'efficacia delle vostre tattiche.**



**- SCANNER: vedete tutto il campo dall'alto e i vostri effettivi sono raffigurati tramite triangolini. Tutt'attorno, numeri aggiornati in tempo reale. Molto da allenatore ma anche abbastanza noioso...**



**- PARTITA: assistete al match guardando (oddio, mica si capiscono molto bene) i vostri giocatori in campo. Scegliete l'inquadratura e godetevi (!) la partita come se guardaste la televisione (!!)**



**Nel dopopartita avrete a disposizione una ricca serie di numeri e tabelle per analizzare le prestazioni sia dei singoli che dell'intera squadra.**



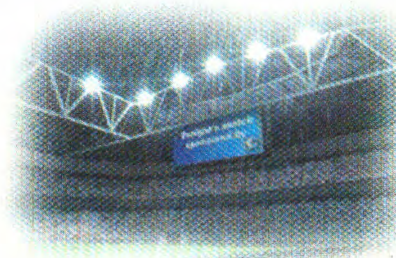
## FATICA, SUDORE E SANGUE

**Decidete gli allenamenti; questa maschera non è molto chiara, ma ha il compito di migliorare le prestazioni, quindi imparate a muovervici bene. Potete decidere quanto lavoro dedicare all'allenamento tattico, a quello tecnico, alle situazioni di palla ferma e infine allo stato di forma. All'interno di ciascun settore (a cui potete dare maggiore o minor peso) ci sono alcune categorie più specifiche per approfondire alcuni aspetti: per esempio da Palla ferma potete concentrare l'attenzione sui calci d'angolo, sulle punizioni o sui rigori. La pallina azzurra serve per "fissare" le percentuali: se decidete di tener ferma una certa quantità di lavoro, selezionate l'abilità da bloccare e, variando le percentuali, quella fissata non si modificherà.**




### LA DONNA È MOBILE, MA IO NON È CHE SONO PROPRIO UNA STATUA

Passando all'analisi delle possibilità offerte dal gioco e quindi alla descrizione del sistema di gioco, bisogna rimarcare che l'interfaccia utente è abbastanza bislacca: una






*Ampliate il vostro stadio scegliendo il numero degli spalti e persino il look dei medesimi. Ma risparmiatevi le tribune kitch in stile arabo, per piacere.*

caratteristica costante nei manageriali per PlayStation. Dalla schermata principale (l'ufficio del manager) potete accedere alla visione di tutte le squadre, e con la prima icona in basso scegliete la serie del campionato. Evidenziate una squadra (di default la vostra) e osservatela - schermata squadra - con l'icona **squadra**. Da questa maschera accedete alle schede dei giocatori dal cui elenco, grazie all'opzione **info**, potete sapere il ruolo, il prezzo, lo stato di forma, i gol ecc. La eda del giocatore indica **18** (!) metri. Da qui, se il giocatore rtiene alla vostra squadra, potete ere il contratto ed eventualmente nderlo o prestarlo; se il giocatore è di na squadra avversaria potete provare a ggiarlo o a compararlo con i vostri effettivi in ognuno dei 18 valori scelti tramite l'icona **info**. Dall'ufficio del manager, infine, controllate il calendario oppure decidete lo scorrere del tempo.

### LA MAZZETTA DELLO SPORTIVO

Con **Select** accedete ad altre funzioni, organizzate con comodi (si fa per dire) menu a tendina. Sempre con Select skippate da un menu all'altro: il primo vi consente di salvare, abbandonare o regolare l'immagine. Il secondo consente di fare alcune cose comandabili con le icone in basso (coerente...), tipo vedere la squadra o consultare il calendario, ma pure decidere la tattica - vedi il box relativo - oppure consultare i risultati della ricerca dei nostri osservatori (che comandante in un altro menu) o ancora decidere gli interventi allo stadio o ancora l'allenamento (c'è un altro box). Il terzo ripropone funzioni già offerte dalle icone in basso e dal secondo menu (non si sa mai, doveste perdervi le chiavi dell'ufficio), ma offre anche la possibilità di consultare varie classifiche (ordinate a caxyo) e il mercato recente, e inoltre vi permette di cercare un giocatore. Il quarto menu è una guida alle funzioni del gioco.

### SONO TUTTI DELLE BESTIE

In definitiva, sebbene il gioco non sia esente da difetti (tutt'altro), si tratta del miglior manageriale per PlayStation, grazie alla ricchezza delle possibilità ma anche grazie all'intrinseca onestà. Se smanettate con la tattica, se schierate bene il vostro undici e assegnate i compiti giusti ai giocatori giusti, allora trarrete grandi soddisfazioni. Consigliato agli appassionati del calcio manageriale; gli altri dovrebbero provarlo per evitare di comprare un buon titolo in cui tuttavia corrono il rischio di perdersi.

## GRAFICA E SONORO, CHI LI HA INTESI?

**La grafica non sfrutta per nulla la potenza di PlayStation. Meriterebbe un bel 2, ma risulta comunque difficile dare il voto a un comparto che non ha velleità particolari e che non avrebbe comunque modo di sfoggiare una cosmesi di lusso. In effetti, ricca grafica e cotillons non servono in un gioco del genere in cui è sufficiente che le scritte si leggano bene. Siccome (e vorrei pure vedere) questo accade, si è optato per un voto che indica la sufficienza. In realtà, la grafica non è né ben fatta né pessima; è solo funzionale.**
**Terminando l'esame dell'aspetto generale, facciamo un accenno al sonoro. Il voto da attribuire al reparto audio è soggettivo: se durante il gioco dite parolacce, urlate, imprecate, allora il voto è basso. Se invece occupate il silenzio del gioco con della buona musica, scrivete 8 nella casella relativa al voto del sonoro. Ebbene sì: il gioco è praticamente muto. Non che dispiaccia, non che durante un manageriale serva la musica sinfonica di Return Fire, però la Anco poteva preoccuparsi di arricchire il suo Player Manager con qualche musichina.**
**Invece niente: tutto tace. Insomma: fronzoli audiovisivi = zero spaccato.**




*Ecco l'aspetto esteriore di Player Manager. Durante i menu vedrete solo nomi e numeri: che voto si può dare? Purtroppo i dolori di panza cominciano quando si scende in campo optando per la visione integrale della partita; qui apprezzerete il logorio subito dai vostri occhi in anni e anni passati davanti alla televisione a giocare e per una volta benedirete la perdita di diottrie. Levando gli occhiali, infatti, non vi accorgerete dell'orrore che scorre sullo schermo. Le figure poligonali tremano come budini, le linee del campo appaiono e scompaiono e le animazioni ricordano le movenze di un bradipo. Bontà mi impone di dimenticare questa sezione e mantenere la sufficienza.*

## IL CAMPIONATO '98/'99?




**Player Manager riporta le squadre del campionato appena concluso. Questo è sicuramente il peggior periodo per far uscire un gioco manageriale, che dovrebbe essere nei negozi a Settembre, agli inizi del campionato, e ovviamente le squadre e i numeri dovrebbero essere conformi al campionato appena iniziato. Uno dei difetti maggiori dei manageriali è infatti la scarsa aderenza ai fatti in corso di svolgimento (o svolti, come in questo caso); sembra poco realistico, infatti, giocare un campionato simulato in cui vanno forte la Roma e la Juventus sapendo bene che lo scudetto lo ha vinto il Milan. Questo pericolo sarebbe scongiurato facendo uscire il gioco a Settembre; anzi, il giocatore virtuale sarebbe stimolato a giocare un campionato non ancora disputato, a patto, come si diceva, di aggiornare le squadre alla nuova realtà. L'ultima nota riguarda la possibilità di giocare anche altri due campionati, quello inglese (e va bene) e quello... ehr, scozzese (che piace a chi?).**

## PENSO E SCRIVO




**Sebbene questo sia il miglior manageriale che si possa giocare sulla PlayStation, non è esente da difetti. Ho deciso di raccoglierne in questo box la maggior parte, almeno quelli che consistono in quei piccoli particolari che, se limati in un prossimo aggiornamento, possono fare di Player Manager un successo.**
**- I tempi per l'elaborazione dei dati sono terribilmente lunghi. Comunque, chi si è fatto le ossa sul (meraviglioso) Player Manager per Amiga penserà che la Play sia un fulmine di guerra**
**- Piccole imperfezioni: ogni tanto chiede di "cliccare col tasto sinistro". Ma sa che stiamo giocando su Play e non su PC?**
**- Tra le 18 caratteristiche dei giocatori c'è la resilienza, che è letteralmente la resistenza alla trazione. Però è un dato che viene usato per misurare le prestazioni dei materiali metallici. Ora nemmeno più dopati: i calciatori sono dei cyborg!**
**- Ci sono delle incongruenze sui prestiti: non è possibile richiedere un giocatore da una squadra che gioca nella stessa serie**
**- Le traduzioni sono persino comiche nella loro inesattezza: la Anco colpisce ancora e i più vecchi ritroveranno lo spirito de "cartellino GAILLO" e "calcio D'ANGALO"!**
**- I caricamenti sono lentissimi: ma i tempi in generale sono troppo lunghi, a partire dalle (numerose) elaborazioni delle partite non giocate dalla squadra controllata.**
**- Il sistema di controllo fa un po' ridere. Lo stick del dual shock sarebbe implementato come quello di KKND Krossfire. In realtà non solo è lento, ma per chi ha i tremolii c'è anche un utile tasto per RALLENTARE ulteriormente il puntatore. Per muoversi da un punto all'altro dello schermo ci metterete un'eternità.**



Casa: **Virgin/Tecmo**
Genere: **Strategico in tempo reale**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

# Kagero Deception 2



**Planet Voto**
**78**

DI **ALFREDO DELMONACO**

**A favore**
- Divertente quanto basta
- Originale
- Grande giocabilità

**Contro**
- Alla lunga ripetitivo
- Grafica un po' obsoleta







a quando esistono le fiabe, tutti noi abbiamo sempre sognato di essere il principe azzurro, o il cavaliere senza macchia (lavato quindi con **Ace**... ah, ah, ah), o comunque uno dei buoni. Quante volte abbiamo pensato, magari giocando a **Deathtrap Dungeon**, a quale mente perversa poteva aver creato e piazzato le trappole? Molte, suppongo. Adesso però pare che le cose siano cambiate e, una volta tanto, i cattivi saremo noi. A dire il vero, un paio di anni

***Vi siete stancati di impersonificare questi figaccioni lungocriniti e/o effemminati cui va sempre tutto liscio? Vi siete rotti di stare dalla parte del bene e sposarvi sempre la più bella del reame? Sì??? Bene, allora facciamo cambio, vah...***

orsono la Taito aveva già fatto uscire il primo episodio intitolato **"Devil's deception"**, in cui impersonificavamo il Male: riscosse un tiepido successo anche perché uscì poco dopo un certo **Resident Evil 2**. Quindi, non è proprio una novità il fatto di essere 'dall'altra parte'.

### VIENI UN PO' AVANTI... UN PO' A DESTRA... CLANG!!! AAAAAARGH!! OK FATTO, GRAZIE!

Fino a oggi la razza umana e quella dei **Timenoidi** hanno convissuto sulla Terra senza problemi. I Timenoidi sono una razza




*I dialoghi, a volte, sono di una tale semplicità che Kagero potrebbe servire anche come corso d'inglese.*

superiore, antica quanto il mondo, con dei poteri soprannaturali. Uguali in tutto e per tutto agli umani, hanno il sangue blu che li rende un po' bluette (che fa tanto kitch). Per questo motivo hanno vissuto nell'oscurità per tutti questi millenni, facendo di un castello isolato il loro quartier generale. Tutto inizia quando il castello-quartier generale




*In basso a destra sono ben indicati i diversi tasti che occorre premere per interagire con il gioco.*

viene scoperto: il maniero diventa così un via vai di giovani eroi, che tentano di scoprire chissacosa o portare a casa qualche tesoro nascosto. Cosicché i Timenoidi, per salvaguardare il loro popolo, costruiscono delle trappole mortali che scoraggino (o convincano del tutto) intrusi indesiderati a cercare facili ricchezze. Purtroppo le cocce dure esistono da sempre, e inevitabilmente si viene a creare una specie di guerra fra i visitatori/razziatori e i Timenoidi, che dovranno così difendere i loro castelli a suon di trappole.

### PIAZZA LA BOMBA E SCAPPA

**Millennia**, una giovane Timenoide, viene prescelta per affrontare quest'orda di umani in cerca di gloria e denaro. Dato che lo scontro fisico sarebbe impari, il sistema di combattimento dei Timenoidi è il seguente:

## CARA, CHI VIENE A CENA STASERA?

**Un vicino di casa invadente può capitare a tutti. Uno che si autoinvita a casa vostra... può anche passare se siete di compagnia. Ma uno che fruga da cima a fondo la vostra casa no, eh???**

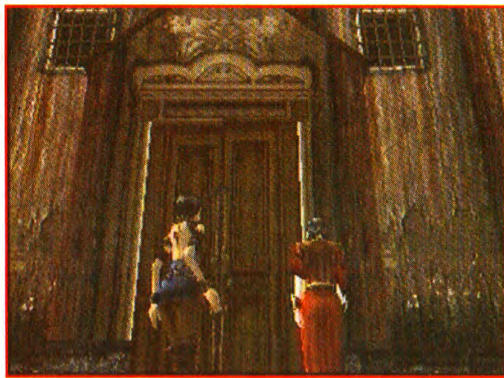



## CONTROL SYSTEM

**Una volta assegnate le trappole che vorrete usare al vostro joypad, basterà schiacciare 'a tempo' per colpire l'indesiderato ospite. In caso di fallimento, però, avrete bisogno almeno di una manciata di secondi per ricaricare la trappola e riprovare.**





piazzare delle trappole ovunque, in modo che l'eroe perisca nella più dolorosa delle morti. Avremo bombe a pressione, botole, gas mortali ecc.; tutto verrà affidato all'abilità nel saper mettere le trappole giuste al posto giusto. Naturalmente avremo un numero limitato di trappole a nostra disposizione che, se usate sapientemente, vi assicuro basteranno e avanzeranno pure. Attraverso una comoda interfaccia potremo accedere alle **trappole** da piazzare in tempo reale; cioè affideremo un determinato tipo di trappola a ognuno dei tre pulsanti disponibili. Quando il visitatore incautamente si porterà in zona di tiro, non dovremo far altro che premere il pulsante relativo alla trappola scelta et voilà. Il bello del gioco è che dovremo piazzare le trappole prima che l'intruso si faccia vivo, ipotizzando un percorso immaginario che attraversi la stanza per arrivare dall'altra parte. Avremo comunque una buona scorta di trappole da piazzare in caso le altre fallissero: questo significa che se l'intruso cambiasse all'ultimo momento direzione, potremo piazzare all'ultimo momento qualche altra trappola. Naturalmente i cambi di direzione dell'umano non sono limitati, e sarà ben difficile capire quale direzione prenderà, soprattutto con l'avanzare del gioco. Pensare bene dove mettere le trappole, quindi, sarà fondamentale per non rischiare di venire raggiunti e uccisi.



*Non fatevi ingannare da questo screen: la grafica di Kagero è obsoleta e poco attraente.*

*La schermata di gioco è veramente completa e anche i menu sono di facile consultazione.*

### UN PASSO AVANTI

Rispetto al primo episodio, uscito comunque parecchie lune fa, i passi avanti sono stati sostanziali, non solo dal punto di vista del sistema di controllo ma anche graficamente. Anche se, ahimè, i personaggi ancora sono squadrettati come pochi, sia le ambientazioni sia le animazioni sono molto buone. Il **castello**, riprodotto tutto in 3D, è stato realizzato in modo convincente, dando quel senso di tetro e affascinante allo stesso tempo. Anche le fasi degli incontri/scontri fra noi e gli umani è stato curato. Per ogni trappola attivata, una sequenza in tempo reale ci mostrerà gli effetti sull'omino, sia che lo prendiate oppure no. Carini anche i **giochi di luce** che sottolineano le fasi salienti degli incontri. Le scene di intermezzo in tempo reale non sono mai prolisse e immedesimano ancor di più nella parte, mantenendo sempre vivo l'interesse del giocatore.
In fin dei conti **Kagero** rappresenta sicuramente un giochino intelligente ed equilibrato al tempo stesso.
I miglioramenti generali apportati lo rendono sicuramente più appetibile rispetto al primo episodio. Purtroppo la grafica, e più in generale la realizzazione tecnica, non sono al livello delle migliori produzioni dell'ultimo periodo. Seppur non malaccio, la grafica in generale delude, tenuto conto di quello che si è visto finora sulla Play. La gestione dei controlli è semplice e intuitiva, e immedesima subito l'utente nel sistema di gioco. La longevità, anche se allungata da uno **Story mode** a bivi, è il vero punto debole del gioco. Dapprima piazzare trappole diverte ed entusiasma, ma con il passare dei quadri le nuove trappole e lo svolgimento della trama non destano più interesse come dovrebbero. Si rischia così di iniziare un gioco che dall'inizio ti intrippa, ma che dopo poco tempo annoia inesorabilmente.

*Sotto a chi tocca. I combattimenti non mancano, ma se vi piace il 'sangue' avete sbagliato titolo.*

## GLI INVASORI

**Qui di seguito riportiamo alcuni dei pittoreschi personaggi che si aggireranno per casa vostra.**



**- DAAR: è un abitante del villaggio adiacente al castello. Insospettito dai continui rumori, è il primo che si dirige nella vostra dimora. Essendo molto debole e non avendo neanche una particolare attitudine al combattimento, sarà un gioco da ragazzi sbarazzarsi di lui. Essendo pure un po' stupido, vi consiglio di divertirvi un po' con lui prima di... vabbè, ci siamo capiti...**



**- SLASH: il noto chitarrista, lasciati i panni del rocker... ah, non è lui?? Ahhhh. Questo invece è un mercenario assoldato da Lilia per ricercare il suo povero marito. Armato fino ai denti, se riesce a superare le trappole da voi infingardamente predisposte vi farà malissimo...**



**- GASTONE: amico di Slash, lo accompagnerà per i meandri del castello. Si farà così aiutare dalla sua preziosa fortuna che lo trae d'impaccio dalle situazioni pericolose.**

## LE TRAPPOLE

**Per potervi liberare degli scocciatori, eccovi un arsenale a disposizione. Le trappole fondamentalmente si dividono in tre grossi tipi: da muro, da pavimento e da piano rialzato. Vediamo le principali, quelle che vi accompagneranno nel corso del gioco.**



**TRAPPOLE INTERMEDIE**
**MEGA ROCCIA: la mega roccia non è altro che un enorme masso che rotolerà (vi ricordate Indiana Jones??) schiacciando lo scaltro personaggio che si farà cogliere sulla sua traiettoria. Essa uscirà da una delle porte di un Piano Rialzato cercando di sorprendervi.**

**IL VASO: il vaso, anche se considerato una trappola intermedia, quando è 'evocato' cade dal soffitto. Se colpirete lo sfortunato visitatore, il vaso si infilerà dritto dritto sulla capozza rendendolo cieco temporaneamente.**



**TRAPPOLE DA MURO**
**LA PRESSA: ricorda molto le torture medioevali, e comunque consiste nell'avvicinamento di due pareti frontali. Se il povero disgraziato ci capita in mezzo... stasera frittata...**

**LANCIA FRECCE: mitico, questa c'è in tutti i film. Praticamente sono dei bocchettoni semi-nascosti nel muro che, a comando, lasciano partire delle frecce acuminate che trafiggono l'ospite, levandogli un bel po' di energia vitale.**



**TRAPPOLE DA PAVIMENTO**
**BOMBA PICCOLA: piazzando questa bomba invisibile sotto una mattonella del pavimento, lo sventurato che ci camminerà sopra la farà scoppiare, creandosi dai 5 ai 6 milioni di lire di danni in tutto il corpo.**

**TRAPPOLA PER ORSI: che ci fa una trappola per orsi in un gioco di strategia??? È presto detto: piazzandola sul pavimento, il primo che ci capiterà sopra rimarrà incastrato per un bel po' alla mercé di noi cattivoni...**

Casa: **Atlus/Racdym**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

# Trap Runner

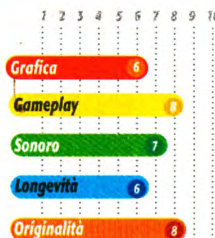
**Planet Voto**

**73**

DI **CHRISTIAN PETTINI**

**A favore**
- Evviva l'originalità
- Belli i personaggi

**Contro**
- Interfaccia 'ostica' e pertanto poco giocabile
- Lo schermo diviso inquadra troppa poca area di gioco
- Estremamente noioso




PROVA PLANET

***La Konami distribuisce un gioco d'azione stravagante: all'interno di complesse arene, dei tizi si sparano addosso e, quando non si vedono, piazzano trappole per far saltare in aria il nemico. Una roba tranquilla, insomma...***



La dinamica di **Trap Runner** è davvero semplice. All'interno di un'arena di dimensioni e conformazione variabili, due tizi cercano di eliminarsi l'un l'altro colpendosi, sparandosi o piazzando alcune trappole. In realtà, su quest'ultimo aspetto gli sviluppatori hanno cercato di insistere di più, e infatti durante il gioco si vorrebbe che la parte di posizionamento delle bombe fosse predominante. Lo scontro non finisce necessariamente con la morte di uno dei due antagonisti: gli scontri durano una quantità prefissata di tempo, e capita che il timer arrivi a zero senza che nessuno sia morto . In questo caso il vincitore è quello che ha più energia.



### THE RUNNING MAN & SMASH T.V.

Il gioco ha una forte impronta 'televisiva', e questo richiama la trama che fa da sfondo anche ad altre produzioni ludiche (le competizioni di **Wipeout**, le arene di **Blast Chamber** e quant'altri giochi sono lo spettacolo della televisione del futuro). Ma a differenza delle altre, qui è palpabile l'ambiente televisivo. Questo è ottenuto principalmente per mezzo di un artificio grafico che richiama le trasmissioni via satellite: in tutte le schermate di gioco l'immagine appare a prima vista confusa e poi, piano piano, si schiarisce e diventa nitida.

### BRAVO. STAI BENE COSÌ, STAI BENE...

Il look del gioco strizza l'occhio alle atmosfere **manga**: i personaggi sono molto giapponesi, e chi conosce robe del tipo di **Ghost in the Shell** oppure **Goku**, ha afferrato il concetto al volo. La dinamica del gioco è intrigante, ma purtroppo la realizzazione lascia un po' a desiderare; sembra che quello che succede sullo schermo sia determinato dal caso o




*Nei menu che affiancano l'area di gioco troviamo tutte le informazioni utili: la trappola scelta, l'arma, il numero, il tempo rimasto, il numero di telefono del salumiere e il saldo del conto in banca.*



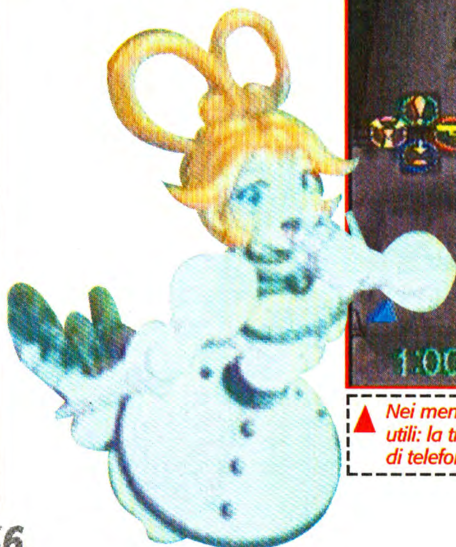




## GLI ARCADE SIMILI

**La PlayStation ha un numero adeguato di giochi arcade dalla dinamica particolare, simile a quella di Trap Runner. Sono titoli in cui ci sono più avversari che competono, e la dinamica della singolar tenzone è sempre abbastanza originale. Sono quasi tutti ambientati nel futuro, e lo sfondo è spesso quello di un agone futuristico. Molte volte si tratta di una specificazione del più ampio genere degli arcade (se un pensiero vola a quanto sostenuto nelle recensioni di Chocoboo Racing e Player Manager, ho ottenuto l'effetto voluto)?**

**POY POY: Konami ha sfornato questo gioco simpatico in cui da soli, in due, tre o quattro è possibile affrontarsi; ci sono sei arene (pochine) piene di oggetti da tirarsi addosso. Semplice eppure intrippante.**
**BLAST CHAMBERS: da Activision, un gioco in cui bisogna fermare il timer della propria bomba e accelerare quello dell'avversario raccogliendo un cristallo. Le cento arene di gioco ruotano in tutte le direzioni in questo bel titoletto da giocare rigorosamente in compagnia.**
**GRID RUN: acchiappabandiera ambientato in labirinti sospesi nello spazio. Semplice e divertente, soprattutto in due con la modalità a schermo diviso.**
**Forse il peggiore del lotto è comunque abbastanza vario, e chi ama questo tipo di giochi apprezzerà pure Grid Run.**

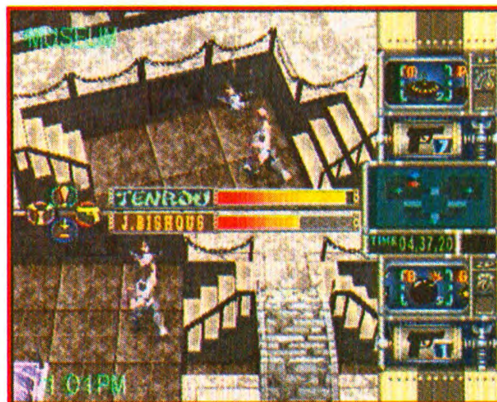


## LA TRAPPOLA CHE TI SPAPPOLA





**Ecco le sei trappole che i giocatori possono piazzare all'interno delle arene di gioco:**
**DETONATORE: serve per far esplodere a distanza le bombe coperte dal suo raggio di azione.**
**BOMBA: viene esplosa dal detonatore e crea molti danni, ma scoppia pure se il nemico passa su una mina nelle vicinanze; questa catena amplifica l'effetto della trappola.**
**GAS: genera più danni; oltre alla perdita di energia immobilizza per un secondo e rallenta i movimenti per un po'. Ha un raggio di azione larghissimo.**
**MINA: esplode se il nemico ci passa sopra, ma causa danni anche a chi l'ha piazzata se si trova nel raggio dell'esplosione.**
**TRABOCCHETTO: si attiva col passaggio; blocca il malcapitato per diversi secondi immobilizzandolo. Puntellando i tasti è possibile liberarsi.**
**TRAMPOLINO: lancia il nemico che ci cammina sopra in una direzione. Dove avete piazzato una mina, ovviamente...**




▲ *La rappresentazione poligonale dei personaggi è solamente discreta; assomigliano ben poco a quelli che abbiamo visto nella suggestiva introduzione.*



*Giocando da soli si ha una visuale più ampia e si capisce un po' di più. Comunque, il gioco non diventa un capolavoro ma rimane un titolo piovoso: poco divertente e confuso.* ◀

quanto meno non dipenda al 100% dalle azioni del giocatore. Il sistema di controllo permette di comandare le molte azioni effettuabili: **Triangolo** attiva la modalità di ricerca delle trappole, con **Cerchio** si attacca (con l'arma, da lontano oppure con calci e pugni, da vicino), con **Quadrato** si piazzano le trappole e con **X** azionate il detonatore; poi, con i dorsali, si scelgono le varie trappole. Le modalità di gioco sono tre, due per il singolo (vs Com & Story) e una per il gioco in singolo. La modalità **Story** prevede che si giochi per proseguire nello scontro, le altre due invece contemplano semplicemente uno scontro a due con l'avversario controllato dal computer o da un amico.

### ASGASGARASGAULP, CHE GIOCO STRAMBO!

Le arene sono **sedici** in tutto, divise in quattro differenti ambientazioni. Al loro interno ci sono trappole per così dire "naturali", ovvero comunque letali, ma sulle quali il giocatore non può influire; ovviamente può creare interessanti interazioni tra quelle che piazza e le altre preesistenti. Nelle due modalità di gioco in singolo è possibile allargare la visuale dal menu delle opzioni; questa facoltà aumenta molto il piacere di giocare perché si ha più controllo sull'azione.È strano, ma questa possibilità che rende il gioco più godibile porta a giudicare il gioco in singolo migliore di quello in doppio; qui la limitatezza dell'inquadratura del campo crea in effetti diverse difficoltà.






▲ *Le immagini dell'intro sono molto definite e l'aspetto generale è parecchio giapponese.* ◀

## SQUINZIE E SGHERRI

**Nel gioco ci sono sei personaggi sessualmente equidivisi (tre uomini e tre donne, insomma) che vengono presentati durante la sequenza introduttiva. Eccoli:**




**Van Raily Sembra Capitan Harlock nel look freddo, che rispecchia il suo carattere. Nella sequenza introduttiva vi spara simpaticamente in faccia.**



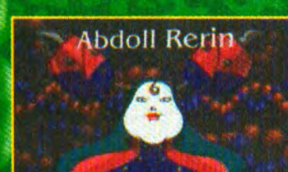

**John Bishous Un tenente di Polizia col fisico di un unno. Attenti ai suoi attacchi diretti e alla "cattiveria" del suo usare le trappole.**



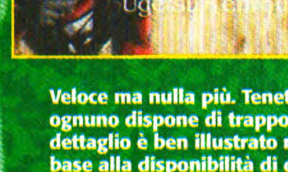

**Lou Riche Dura, muscolosa e sexy, mostra con generosità due zinne da panico. Ma è un berretto verde: concentratevi sulle sue due TRAPPOLE ed evitate le MINE.**




**Tico Un androide: dolce e sexy, ha due bocce paurose anche lei. Usa trabocchetti per imprigionare e detonatori per dare il colpo di grazia. Ma non lo fa con cattiveria.**




**Abdoll Rerin La mia preferita: la sora Lella della situazione (Lella, ti ho tanto amato). Grossa e ruvida, è molto lenta ma fa delle fettuccine incantevoli.**

**Tenrou Ugetsu In un gioco che deve molto, in termini di look generale, ai cartoni giapponesi, non poteva certo mancare il ninja. Veloce ma nulla più. Tenete presente che ognuno dispone di trappole differenti - il dettaglio è ben illustrato nel manuale - e, in base alla disponibilità di questi simpatici marchingegni di pace adotterà una strategia piuttosto che un'altra.**

## A LEZIONE DAL RECENSORE INDEGNO

**Trap Runner mi dà modo di approfondire una questione che mi sta molto a cuore: la differenza tra gameplay e giocabilità. Fondamentalmente, il gameplay è la meccanica di gioco, ovvero quello che bisogna fare; la giocabilità è invece quanto è facile e divertente fare quello che bisogna fare; è misura del gameplay.**
**Ebbene, Trap Runner ha sicuramente un buon gameplay, sia per l'originalità dell'azione di gioco, che per qualità degli elementi su cui si basa il tutto (in sostanza, le trappole e le armi), che per lo sviluppo delle arene di gioco. Eppure ha una giocabilità incerta per colpa di un sistema di controllo indeciso, della insufficiente visualizzazione dell'area di gioco (si vede troppo poco) e di una malcerta collisione fra i vari elementi di gioco (arene, nemici e trappole).**
**Ecco: si tratta di un caso (non raro) in cui una buona idea è rovinata da una realizzazione abbastanza scadente.**

Casa: **Sony/Funcom**
Genere: **Racing/Arcade**
Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con multitap**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, multitap**

# Speed Freaks

DI ALFREDO DELMONACO

**A favore**
- Buona realizzazione tecnica
- Personaggi caratterizzati in modo approfondito
- In quattro ci si diverte di brutto

**Contro**
- Graficamente non eccelso
- Da soli rischia di stancare presto
- Abbastanza elementare
- Competizione ridotta al minimo

| | |
|---|---|
| Grafica | 7 |
| Gameplay | 8 |
| Sonoro | 6 |
| Longevità | 7 |
| Originalità | 6 |

**Planet Voto**
**85**

PROVA PLANET

## *Dopo due anni di lavoro, finalmente i dublinesi della Funcom ultimano quello che promette di essere il Super Mario Kart per la scatola grigia più amata dagli italiani (lo ha detto Mentana al TG)!!!*

Quando, molte lune fa, usci per il mitico **Super Nintendo Mario Kart**, il mondo videoludico fu scosso e sorpreso da come un titolo relativamente semplice potesse dare così tante soddisfazioni. Il successo fu tale che, come sempre accade, molti furono i giochi che 'presero ispirazione' dal capolavoro Nintendo. (**Street Racer**, per esempio). **Speed Freaks**, anni dopo, riprende il concept originale e cerca di colmare questa lacuna. Infatti la Play non ha nessun titolo di punta di questo genere. **Formula Kart** è più simulativo e **Micromachines** troppo diverso per avere termini di paragone in comune.

### UNA BIGIATA DI MASSA

La storia, come molto spesso accade, è solo una scusa per giustificare la presenza di questi **sei** 'corridori' sulla griglia di partenza. Succede quindi che sei (appunto) scolari bigino la scuola per ritrovarsi a correre sui loro **kart**. Ogni personaggio è molto ben caratterizzato e disegnato, cosicché ognuno possa scovare quello che più gli si addice.

### VIA CON IL TURBO

**Durante la gara potrete raccogliere, oltre ai vari bonus, anche i simboli accanto ai bonus che sono quelli dei turbo. Man mano che ci passerete sopra, andrete a riempire la barra di turbo sopra di voi. Potrete così sfruttarla quando vi pare premendo il tasto R2. Usato sapientemente vi porterà in testa in men che non si dica.**





*I colori di Speed Freaks sono una vera e propria esplosione. L'ideale per un gioco di questo tipo.*

Naturalmente ogni personaggio avrà il suo bravo kart con caratteristiche diverse. Questo (ormai è uno standard) ci 'obbligherà' a provarli tutti per conciliare il nostro modo di guida con le peculiarità dei kart. Il gioco ci metterà alla prova su **dodici piste** (di cui quattro 'gratis' e otto da liberare) piene di imprevisti, pericoli e scorciatoie (molto ben nascoste...). I personaggi, inizialmente sei, diventeranno nove nel corso del gioco.

### CORSI, PERCORSI E DECORSI

Fondamentalmente **Speed Freaks** propone quattro tipi di piste: **Costa**, **Stadio**, **Isola Vulcanica** e **Città**. Ogni 'ambientazione' propone a sua volta tre piste differenti per un totale di dodici. Una delle prime cose che salta all'occhio è la straordinaria varietà di colori e di oggetti che caratterizza ogni circuito. Tutto è stato ideato per ottenere delle piste allegre e divertenti anche da guardare. Il quadro dell'isola vulcanica, poi, è molto caratteristico, con tutta la lava che circonda la pista e che mette una paura del diavolo (ok, forse ho un po' esagerato). Purtroppo, però, se si sbaglia ci si finisce dentro; ma non ha importanza. Molte volte si avrà occasione di notare pezzi di strada che sbucano sulla pista o strade alternative. Sono le scorciatoie, che i programmatori hanno pensato bene di inserire per movimentare ulteriormente la giocabilità (abbiamo sviscerato questa particolarità nella preview di maggio, quindi andate a riprendere il Planet PlayStation giusto nella vostra collezione). Se sarete abbastanza scaltri da trovarle, avrete un'arma in più.

### OCCHIO ALLA FRECCIA

**Ci sono alcuni circuiti che hanno sull'asfalto delle frecce indicatrici intermittenti. Se ci passate sopra potrete sfruttare un Turbo 'agratise'. Se imparate a memoria il tracciato, sfruttando questi turbo riuscirete a primeggiare senza troppi problemi.**



### LA GRAFICA DI OGGIGIORNO

La grafica è un po' sgranata ma tutto sommato non dispiace, anche se qualche poligono ogni tanto va a fare footing e poi torna. Il sonoro rientra nella norma con musichette adatte all'occasione. Gli effetti sonori sono fatti invece molto bene, con cadenze che sottolineano soprattutto le armi e i bonus. La fluidità rimane stabile anche se lo schermo si affolla. Giocando in quattro, però, il **flame rate**, pur rimanendo stabile, si abbassa notevolmente. Ciò è comprensibile tenuto conto che la Cpu si deve sobbarcare il lavoro di quattro sprite principali più tutta la IA. In fin dei conti **Speed Freaks** è un gioco che vale sicuramente la pena di provare. Risulta godibile sin dalla prima partita e contribuisce a passare ore di divertimento assicurato.
Unica riserva è per una grafica che, secondo me, si può migliorare. Purtroppo (anzi per fortuna) lo standard dei giochi attuali si è alzato notevolmente. Con quello che si vede in giro (anche sulla Play) è lecito pretendere qualcosa di più.

### IN QUATTRO È MEGLIO

Ad alzare notevolmente il voto di **Speed Freaks** è la possibilità di giocare in quattro. Prendete un multi-tap, attaccatelo alla PSX e via... ore e ore di battaglia con i vostri amici, un modo diverso per passare il weekend senza ammazzarvi di botte a **Tekken 3**. Sui giochi multiplayer il Pitone ha scritto pagine e pagine sul numero scorso (ce l'avete, vero?!), e la prossima sfida per Speed Freaks è con **Crash Racing Team**, molto simile e decisamente temibile come concorrente.

## POWER UPS ET SIMILIA

Durante la gara vi verrà data la possibilità di scalare posizioni non solo grazie alla vostra bravura nel guidare, ma anche grazie ad alcuni aiutini che vi permetteranno di 'scavalcare' il pilota antistante a voi. Potevano mancare, no? Dico... potevano mancare le armi con cui sparare all'avversario? No di certo!! E allora attenzione agli oggettini che troverete lungo il percorso: ognuno di loro vi arricchirà di un'arma.



**Basic missile:** un missile. Semplice. Ma che ribalta l'avversario in un cumulo di polvere, parolacce, ossa e pezzi che volano...



**Triple Missile:** tutto come prima, solo che dovete moltiplicare polvere, parolacce, ossa e pezzi che volano per tre...



**Slime:** tradotto sta per 'moccio', sapete quello che scende quando avete il raffreddore... Insomma, lo lascerete dietro di voi invischiando il diretto inseguitore nel vostro muco. Chissà se gli mischiate anche il raffreddore... mah..

**Shockwave:** se siete demoralizzati e/o depressi, una bella scarica elettrica è quello che fa per voi. Se il bonus sorteggiato è questo, sparandolo vedrete il pilota davanti a voi che perderà velocità. Approfittatene "a nastro".

**Stealth mode:** questo provoca una sorta di invincibilità per alcuni secondi, che possono salvarvi la gara se siete in dirittura d'arrivo.

**Turbo:** il classico dei classici. Si attiva con il tasto R2. Se non ci fosse non sarebbe un gioco vero. Vi devo spiegare a cosa serve???

**Tyre Pop:** questo bonus serve a bruciare le gomme dell'avversario. Cioè: se vi affiancherete o arriverete abbastanza vicini da lanciarglielo, vedrete le gomme del vostro avversario bruciare e lui che rallenterà di brutto... Fategli ciao quando passate...

**Machine gun:** la classica mitragliatrice. Se inquadrate l'avversario, fate fuoco senza pietà. Avrete l'occasione così di scalare una o più posizioni. Se terrete premuto L2 comparirà un mirino. Meglio di così...



*Lungo le piste potrete trovare una lunga quantità di scorciatoie, come quella del galeone, per esempio.*



*L'opzione multiplayer consente de giocare a Speed Freaks in quattro, un bel divertimento per i week end con gli amici.*

Unica nota 'stonata' è sempre quella dello **split screen**: se già in due dà fastidio, lo schermo diviso in quattri porzioni non aiuta certo. Ma d'altronde non possiamo mica suggerirvi di comprare quattro TV Color 32 pollici! La longevità, infine, è assicurata dalle **piste segrete** (che, vi anticipo, valgono la pena di essere viste) e dai tre personaggi in più che comunque vorrete vedere. Un gioco da provare, e se avevate provato Mario Kart prendetelo senza riserve.



*Ecco un bel triple missile in azione: l'effetto è assicurato se avete una mira discreta.*



## LADIES E GENTLEMAN... THE FREAKS!!!!



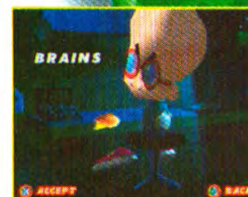

**BUSTER & WEDGIE:** sono due fratelli sempre vicini uno all'altro. Non sono riuscito a capire se sono siamesi oppure no. So solo che Buster è un teppista e non perde occasione per randellare il fratello con delle crocche inaudite. Lo picchia sempre, qualsiasi cosa succeda. Anche durante il corso della gara, ogni tanto... bam, schiaffone esagerato. E poi fa come se niente fosse... grandissimo!!!
*Peso: Molto Pesante*
*Velocita' massima : Ottima*
*Accelerazione: Bassa*
*Tempo di ripresa: Infinito*




**MONTY:** Monty mi ricorda molto Peter Perfect dalla serie di Wacky Racer (se i più piccoli non lo hanno mai visto, la prima cosa da fare è comperarsi la videocassetta...subito!!!) da piccolo. Stesso fare odioso e stessa spocchia. E' tormentato dal suo cane che vuole correre con lui creandogli perdita di concentrazione
*Peso: Medio*
*Velocita' massima : Buona*
*Accelerazione: Buona*
*Tempo di ripresa: Buono*




**MONICA:** Monica sfrutta la sua bellezza per rimbambire gli altri corridori e passare in vantaggio. Corre solo per il gusto di vedere la faccia dei corridori maschietti quando vengono sorpassati!
*Peso: Medio*
*Velocità massima Buona*
*Accelerazione: Buona*
*Tempo di ripresa: Buono*




**BRAINS:** è il classico sapientone che passa tutto il suo tempo a provare e riprovare formule. Per lui niente è lasciato al caso, e tutto deve essere calcolato al millesimo. Attualmente sta lavorando a un progetto segreto chiamato B-MER che gli dovrebbe permettere di guadagnare qualche punto in più rispetto agli avversari.
*Peso: Leggero*
*Velocità massima: Bassa*
*Accelerazione: Ottima*
*Tempo di ripresa: Eccellente*




**TEMPEST:** niente a che vedere con il cantante degli Europe, il personaggio in questione ha molte manie fra le quali la piromania e la cleptomania (gli piace Eric Clapton???). A lui non importa nulla... lui spacca tutto!!!
*Peso: Pesante*
*Velocità massima: Alta*
*Accelerazione: Bassa*
*Tempo di recupero: Buono*




**TABATHA:** la più giovane del torneo, soffre di disturbi alla circolazione che le provocano delle chiazze bluastre quando si inc... za. Si atteggia come una gran signora (se la tira, in parole povere) ed è odiata da tutti (ma va'?? Come mai??).
*Peso Leggero: Leggero*
*Velocità massima: Bassa*
*Accelerazione: Alta*
*Tempo di recupero: Eccellente*

Casa: **Comedy Central**
Genere: **Sparatutto in prima persona**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

# South Park



DI ALFREDO DELMONACO

**Planet Voto**

**55**

| | |
|---|---|
| Grafica | 4 |
| Gameplay | 5 |
| Sonoro | 6 |
| Longevità | 5 |
| Originalità | 5 |

PROVA PLANET

**A favore:**
- Nonostante sia uno sparatutto, **South Park** non è un titolo violento
- Espressamente dedicato ai bambini
- Ideale per i baby-giocatori che si avvicinano alla PSX per la prima volta

**Contro:**
- Realizzazione grafica e ambientazioni assolutamente scadenti
- Se avete più di quindici anni, **South Park** diventa irrimediabilmente noioso dopo 25 secondi
- In giro c'è decisamente di meglio



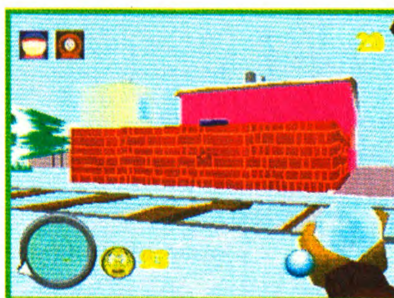
Il mio amico **Pitta** la sa lunga. Sua anche la massima *"L'erba del vicino se la taglia lui…"* o *"Chi fa da sé, non lo fa fare a te…"*. Che collegamento esiste con **South Park**, direte voi… Assolutamente niente, ma dopo aver giocato per un po' a questo Sparatutto in prima persona le prime cose che mi sono venute in mente sono state le massime di Pitta. Il che è tutto dire.

### PERCHÉ A NOI NO??

La serie televisiva (… sì, perché è una serie televisiva) di **South Park** spopola negli Stati Uniti (e non solo), da un paio di anni. Se tanto mi dà tanto (e subirà la stessa sorte dei **Simpson**), la vedremo in Italia tradotta e censurata (va di moda…) fra un lustro o poco meno. Evitando accuratamente gli scivoloni polemici del periodo grammaticale appena espresso (sperando che le Pitonate si occupino anche di questo, oltre che di classifiche…), entriamo nel merito della recensione, e cioè come è stata sfruttata la licenza del cartone animato americano.

### E IO CHE PENSAVO FOSSE UNO SCHERZO...

La prima volta che ho messo il CD in questione nella Play, pensavo che **Pitone** (o qualche altro collega burlone) si fosse comprata la **Yaroze** e si fosse messo a programmare per fatti suoi, tentando lo scherzo. Purtroppo non era così. Immaginatevi



*Cosa ne dite di questa grafica? Non vi sembra estremamente innovativa?*

**Doom** con una risoluzione grafica da **Spectrum** e una giocabilità esaltante come una partita a scacchi da solo; i palazzoni, i personaggi tutti in tema con il cartone ma blocchettosi da fare paura. A tutto questo aggiungete una meccanica di gioco stupida (ma veramente stupida) e il gioco è fatto (ah, ah, ah: il gioco… capito?).

### BECCA IL TACCHINO CHE SI GRIGLIA

Una delle prime missioni (che poi si ripeterà all'infinito nel corso del gioco…) sarà quella di liberare i vostri amici dalle grinfie dei **tacchini**. Questi ultimi, infatti, stanchi di essere riempiti come dei 'tacchini', appunto, si ribellano giusto nel periodo natalizio e assediano la città di **South Park**, costringendo gli abitanti della ridente cittadina a chiudersi in casa. Voi, impersonificando uno fra i quattro personaggi disponibili, dovrete andare a recuperare gli altri tre affrontando a viso aperto gli ostili pennuti a suon di palle di neve. Sì: infatti, essendo ambientato nel periodo natalizio ed essendo South Park completamente innevata, dovrete sbizzarrirvi a prendere a pallate di neve qualsiasi cosa si muova. Vagherete quindi alla ricerca dei vostri amici all'interno dei vari vicoli, parchi, strade ecc., cercando di recuperare gli altri quattro e di non farvi beccare da orde di tacchini organizzati che vi inseguiranno dappertutto. Di tanto in tanto, nel marasma generale capiterà qualche altra bestia che non c'entra niente con voi. Alla fine del quadro, se avrete colpito qualche 'innocente' vi verranno sottratti punti dal vostro bottino.



*Eccolo lo 'splendido' tacchino, finalmente un avversario all'altezza.*



*La schermata di gioco presenta una sorta di bussola in basso a sinistra, lo smile della vita e poco altro.*

### UN GIOCO DA BAMBINI, IN TUTTI I SENSI

Superata la prima impressione, effettivamente ci si rende conto che il gioco non è indirizzato a noi 20/30enni (utenti medi di PlayStation… lo ha detto stasera Mentana al telegiornale…) ma a una fetta la cui età media è molto più bassa. **Dai 6 fino ai 10 anni circa**. Ciò significa che sconsiglio nella maniera più assoluta l'acquisto di questo gioco agli utenti di fascia superiore ai 10 anni.
La serie di South Park (che oltre a essere 'sboccatissima' è anche seguitissima), è vista in USA per la maggior parte dai bambini, che diventano logicamente i primi potenziali clienti. Un giochino finalmente dedicato a loro, quindi. Dopo tanta violenza, sangue, odio e mazzate. Le palle di neve vanno a sostituire i vari mitra e bombe a mano. Almeno siamo sicuri che questo fra due anni non lo requisiscono…




*Anche la sequenza introduttiva non è di quelle da ricordare per tutta la vita. Semplice, semplice, semplice.*

### I QUATTRO DELL'APOCALISSE

**I quattro personaggi selezionabili sono Kart, Kile, Stan e Kenny, che poi sono i quattro protagonisti del cartone animato. Selezionare uno o l'altro è indifferente dal punto di vista dei tempi di reazione del personaggio, ma porterà a diversi sviluppi nello Story mode.**



Casa: **SCEI**
Genere: **Puzzle**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

# Kurushi Final

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Alla fine di ogni partita, infatti, un **cubo** rotolerà verso lo schermo e vi indicherà il vostro QI secondo quelli che sono stati i risultati del gioco. Nella mia prima partita ho preso 16; penso che il giudizio sia dato in decimi, non in centesimi... Comunque sia, non sentitevi abbattuti se non riuscite a padroneggiare subito **Kurushi**: sappiatelo, è molto difficile. Anche più di **Devil Dice**. Anzi, potremmo dire che Kurushi completa l'ideale trittico dei rompicapo che dovreste avere. Perché non ha senso PROVARE un rompicapo. Noleggiarlo è già un buon passo: lo tieni per qualche giorno e ti ci appassioni, ma hai il tempo di capire il metodo di punteggio ecc. Provare un rompicapo, magari in un negozio o una Fiera, non ha senso: non si può fare in tempo a provarne la profondità, e inoltre non si può sapere quanto dura. Il bello dei rompicapo è che, a discapito della grafica, possono esistere centinaia di livelli e uno, provandolo pochi minuti, non si può rendere conto dello spessore del gioco. Trittico, dicevamo: la trilogia dei rompicapo di Villa Bojungles, quei giochini 'stupidi', che tutto sono meno che stupidi. Si tratta di **Kula World**, **Devil Dice** e questo **Kurushi**. Il Final è stato aggiunto perché qualche malato di mente, non pago delle sofferenze del primo Kurushi, ha scritto alla Sony dicendo: "Io ho finito Kurushi: quando è che me ne fate un altro più impegnativo?" Più impegnativo?? Ma viviamo in un mondo di mostri!



*I cubi neri sono quelli proibiti, e dovete lasciare che scorrano fino in fondo e precipitino. Quelli verdi, una volta catturati, lasciano a terra una bomba.*

### UN GIOCO AL CUBO!

In **Kurushi Final** siete un personaggio, un omino (o animale, come vedremo dopo) che sta su una piattaforma sospesa costituita da enormi cubi. Altri cubi rotolano verso di voi e, usando degli esplosivi, dovrete catturare un certo numero di cubi. Detta così è semplice: approfondiamo. Non tutti i cubi devono essere catturati: i **cubi neri**, detti cubi proibiti, devono essere lasciati scorrere verso il fondo, pena l'eliminazione di una fila di cubi dalla piattaforma dove stazionate. Niente più file, niente più appoggio: giù nel baratro e game over! Inoltre ci sono dei **cubi verdi**: catturando uno di questi si ottiene una bomba piazzata nel punto dove si è catturato il cubo verde. Questa bomba ha il potere di catturare tutti i cubi che le stanno intorno; utile per eliminarne un bel po' in una botta sola, ma pericolose perché potrebbero coinvolgere (se non si sono fatti bene i conti) anche i cubi proibiti. Anche fin qui sembra tutto ok; il problema cominciano a essere il numero di mosse richiesto e il numero di cubi che lasciate cadere nel baratro. Intanto, a inizio livello, vi viene dato un numero di mosse minime da fare per catturare tutti i cubi: per numero di mosse, si intende quante volte i cubi ruotano sulle loro superfici per avanzare mentre voi usate l'esplosivo. Poi, se il numero di cubi che cade nel vuoto è superiore al numero di cubi catturati, cadranno tante file dalla vostra piattaforma quanti sono i cubi precipitati in più. Complicato, eh? Certo, ma anche intrigante e stimolante. Sono uno di quegli appassionati di giochi dove si spara, dove c'è strategia, dove c'è azione, questo è vero; ma è interessante sapere che c'è ancora chi fa giochi di intelligenza, giochi che stimolano l'intelletto e che vi costringono a ragionare. E non venitemi a dire che lo fanno anche gli enigmi di Tomb Raider o chi per esso (sì, Syphon Filter compreso)!

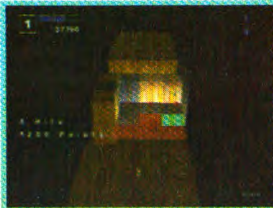
KURUSHI FINAL




*Ecco la scritta che otterrete quando completerete un livello nel numero di mosse previsto dal computer. Il gioco è completamente tradotto in italiano.*

### HO VINTO QUALCHECCOSA?

I premi per la buona riuscita delle vostre partite sono due. Il primo è che comincerete a liberare i **personaggi segreti**, che poi segreti non sono. Li potete visualizzare a video ma non li potete scegliere; tra questi ci sono uomini, donne, cani, rinoceronti, e uomini primitivi. Il secondo e più importante premio è il **QI** che vi viene assegnato. Potete fregarvene quanto volete di quello che dice un giochino; "Ma sì, tanto è solo un gioco!" potreste esclamare vedendo un 8. Ma dentro di voi sapete che, non appena vi si presenterà l'occasione, riaccenderete quel dannato giochino e gli dimostrerete chi è che ha il quoziente intellettivo più alto. Nota finale sull'annoso problema delle traduzioni. Fortunatamente, il gioco è tutto tradotto in italiano: le scritte, il parlato e anche il bel tutorial che vi spiega come giocare. Ma una scritta proprio non la capivo: a fine livello, compare a caratteri cubitali CANCELLA. Poi ci rifletto e penso al corrispondente inglese: clear. Stage clear. Schermo completato. CANCELLA? Mi dite chi fa le traduzioni dei giochi, per piacere?!?



*Il quadrato verde è una bomba e cattura tutti i cubi nell'anello intorno al punto dove esplode.*

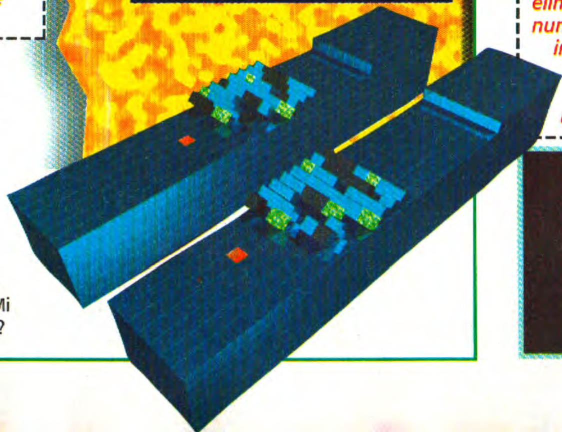
## Belo tapeto, buono prezo!

**Una delle opzioni di Kurushi permette di cambiare le texture alle piattaforme e ai cubi. Questo non può essere fatto sempre; infatti, alcune modalità di gioco prevedono un susseguirsi preimpostato di tappezzerie. Quello che voi potete fare è decidere quali tra le texture offerte si addice di più al vostro umore. Qui ve ne presentiamo tre. A me piace molto quella tutta nera con i cubi disegnati in wireframe...**









*Ecco le potenzialità distruttive di più bombe fatte esplodere in un solo momento. Sono vitali per eliminare un gran numero di cubi insieme e finire il livello nel numero di mosse richieste.*



## Planet Voto

**82**

| Voce | 1-10 |
|---|---|
| Grafica | 7 |
| Gameplay | 8 |
| Sonoro | 7 |
| Longevità | 9 |
| Originalità | 9 |

**A favore:**
- Originale e coinvolgente, se si amano i puzzle games
- Difficile, e di conseguenza longevo
- Buono il tutorial con il parlato in italiano

**Contro:**
- Difficile, quindi lungo, ma comunque sempre dannatamente difficile!
- Se giocate anche ad altri giochi, potreste mollarlo dopo ripetuti tentativi di ottenere un buon punteggio

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

# PSX: COLLEZIONE AUTUNNO/INVERNO 1999

***Tra settembre e fine anno subiremo forse la più grande invasione di videogiochi che la storia ricordi. Vuoi la ripresa dopo le vacanze, vuoi l'avvicinarsi del nuovo millennio, vuoi l'arrivo del periodo natalizio, vuoi una diecimilalire (NO!), saremo inondati da tonnellate di giochi. Per la legge dei grandi numeri e per quella dei vasi comunicanti, tra di essi si nasconderanno piccole perle come pure piccoli sassi. Quello che vogliamo fare è darvi un'idea di cosa dovete aspettarvi; lo speciale sull'E3 avrebbe già dovuto essere sufficientemente esplicativo, ma non me la sentivo di escludere alcuni giochi che, per problemi di varia natura, non avevo inserito nel reportage della Fiera di Los Angeles. Arrivi dell'ultima ora, giochi dispersi, foto recuperate al volo, press-kit che compaiono e scompaiono, frammenti, notizie bisbigliate, rivelazioni sconcertati... Tutto quello che sono riuscito a trovare e a portare alla luce, eccovelo qui. Nelle profonde segrete di Media Group si annidano questi tesori e altri ancora; tesori che pochi riusciranno a conquistare, neanche se si allenassero con Tomb Raider per una vita. Tomb Raider! PFUI! Il nostro archivio è peggio di tutti i livelli di Tomb Raider messi assieme. E credetemi, so cosa dico.***

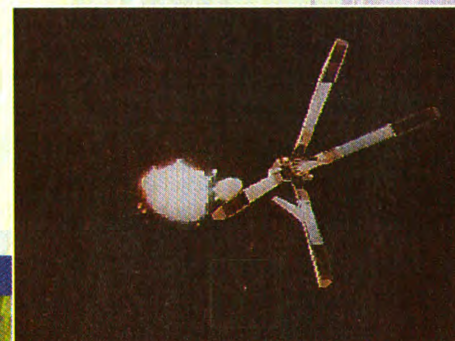


## STAR IXIOM

È il venticinquesimo secolo, e la razza umana ha cominciato a colonizzare gli altri pianeti per renderli adatti alla vita umana. Crediateci o no, una razza aliena comincia ad attaccare i territori della Federazione Terrestre. 'Come è mai possibile??' vi chiederete voi: questi alieni sono sempre stati così bravi e buoni con noi... Comunque, in qualità di membro della United Galaxy Space Force (UGSF), un'unità strategica mobile destinata a difendere la Federazione, dovrete sconfiggere gli alieni usando la strategia e la forza bruta. Sembra che l'intro di questo giochino sia fantastica, al livello di quella di **Omega Boost** (possibile?). La libertà nella scelta della tattica di attacco pare essere il punto di forza di **Star Ixiom**, single player game prodotto della **Namco** e che può quindi beneficiare della presenza di ospiti illustri. In che senso? Tra le astronavi e i personaggi, troverete dei classici di Galaxian, Starblade e, reggetevi forte, Galaga! In senso storico, Star Ixiom è l'erede del coin op chiamato **Star Luster** con le dovute modifiche: implementazione dell'AI dei nemici, la differenziazione delle loro abilità e tattiche e un incrementato arsenale. Ci sono tre modi di gioco: il **Training**, classica sezione dedicata all'addestramento; il **Command**, dove bisogna portare a termine una serie di missioni su piccola scala; il **Conquest**, una lunga missione multitask a cui si può accedere solo terminata la modalità Command. Da buon simulatore spaziale, Star Ixiom prevede la compatibilità dell'**Arcade Stick**, dell'**Analog Joystick** e, ovviamente, del **Dual Shock**. Si mormora che supporti anche il **NegCon**, ma prenderei la notizia con le pinze.





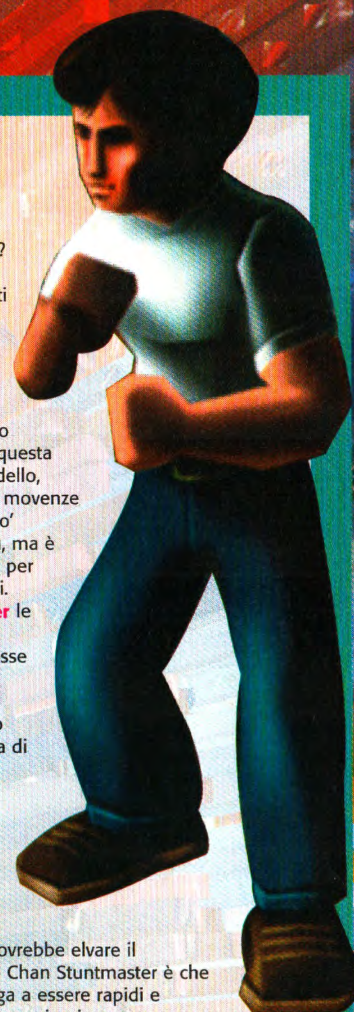


# JACKIE CHAN'S STUNTMASTER





Spero che tutti conosciate **Jackie Chan**. È quel piccolo attore di origini orientali che fa quei film d'azione dove salta e corre come un matto, praticando nel frattempo spettacolari mosse di kung fu. Qualcuno ha deciso di prendere spunto da questi film per farne un gioco; non un picchiaduro, come sarebbe lecito pensare. Bensì un picchiaduro a scorrimento fortemente influenzato dai platform. Il gioco si incentra sulle prodezze acrobatiche di Jackie: il suo rivale nel mondo del cinema sulle arti marziali, ha rubato le pellicole del suo ultimo film. Jackie deve ritrovarle prima che arrivi il giorno della prima e i suoi fans possano rimanere delusi. Ovviamente, lungo il suo percorso verrà ostacolato da numerosi nemici fedeli al suo rivale; per sconfiggerli dovrà performare quegli incredibili 'numeri' che gli vedete fare al cinema. Inoltre i fondali sono interattivi, potete cioè usare gli elementi di fondo a vostro vantaggio negli scontri. Lanciare sedie, calciare tavoli, spostare oggetti; gli ambienti sono corredati anche di trampolini, piattaforme semoventi, superfici scivolose, generatori di vento e pozzi. Il sistema di combattimento è fedele a quello che potete vedere sul grande schermo, grazie agli oltre due giorni di **motion capture** al quale si è sottoposto Jackie durante le fasi di lavorazione del gioco. Sapete cos'è il motion capture, no? Attaccano dei fili al corpo di uno; questi fili sono collegati a un computer che 'cattura' le sequenze di movimento, le digitalizza. In questo modo, applicando questa sequenza a un modello, questo prenderà le movenze applicategli. È un po' contorto, detto così, ma è quello che succede per molti giochi sportivi. Beh, in **Stuntmaster** le movenze del personaggio, le mosse che esegue, sono proprio quelle di Jackie e ce ne sono oltre **140**! Il sistema di controllo dovrebbe essere semplice e intuitivo, caratteristica necessaria per un buon picchiaduro a scorrimento. L'altra caratteristica che dovrebbe elvare il punteggio di Jackie Chan Stuntmaster è che l'ambiente vi obbliga a essere rapidi e acrobatici come lui per riuscire con successo nei combattimenti. Come i suoi film, il gioco scorre a un'altissima velocità, senza un attimo di sosta: Jackie non fa mai una cosa alla volta e le sequenze sono tutte coreografate in maniera cinematografica, tutto con una spruzzata del classico Jackie Chan humour. Si calcolano circa **40 mosse**, tra cui le **combo context sensitive**, che funzionano cioè in maniera diversa a seconda dell'ambiente. Il tutto è ripreso da una telecamera dinamica che scorre senza bisogno di aggiustamenti. Oltre a riprendere, registra anche! Infatti, alla fine potete guardare il replay di tutto il livello! Durante gli scontri, Jackie dovrà vedersela con **14** tipi diversi di nemici, ognuno con le proprie mosse; li troverà lungo i **12 livelli** tridimensionali che compongono il gioco, inframezzati da filmati con grafica in game, cioè che utilizzano la stessa grafica del gioco per non 'staccare' troppo il gioco dalla trama. Anche **Metal Gear Solid** ha utilizzato questa tecnica. È stata anche campionata la voce di Jackie, in modo da poterla inserire come sample e farcela ascoltare come fossero i suoi pensieri. La musica è affidata a venti tracce audio in clima con i livelli. Il gioco supporterà il controller analogico e le vibrazioni.















# SPACE DEBRIS

Novità! Una flotta aliena ha appena invaso il sistema solare e si teme che possano lanciare un attacco (e perché mai?! Magari sono in visita di cortesia; magari passavano di lì per caso...). A James Bryant della UED (United Earth Defenses) il compito di organizzare la flotta. Lo scontro delle postazioni avanzate contro gli alieni è disastroso: l'UED è costretta a ritirarsi, ma James rimane intrappolato dietro le linee nemiche. Riceve anche una chiamata di soccorso da un avamposto al quale risponde; incontrerà il misterioso Dr. Band che custodisce un segreto che cambierà il suo futuro e quello di tutta l'umanità. La massiccia presenza aliena lo scoraggerà a cercare un rapido rientro a casa e da lì inizierà la sua avventura.





**Space Debris** è sviluppato esclusivamente su PlayStation dalla Rage Software, la stessa che ha sfornato successi multipiattaforma come **Darklight Conflict**, **Incoming**, **Joan Lomu Rugby**, **Dead Ball Zone** e **Trash It**. È uno sparatutto spaziale in terza persona che punta molto sulle sue peculiarità multiplayer. I giocatori sono costretti a volare sulle superfici dei pianeti, a infilarsi in stretti canyon, a volare nello spazio profondo, a viaggiare nell'iperspazio, tutto questo mentre si evitano i missili nemici. Possono scegliere tra sei differenti velivoli, ognuno con un diverso armamentario e metodo di guida. **UED Fighter**, **UED Upgrade to Fighter**, **Rip's Ship**, **Halo's Ship Mech** e **Phoenix** sono i loro nomi; la Upgrade, per esempio, ha un triplo laser, mentre la Rip ne ha uno singolo ma molto potente. Tutte le astronavi volano, mentre il mech (ovviamente) cammina.

Space Debris ha non meno di cinque modalità di gioco, escludendo quelle multiplayer; cerca così di allontanarsi a velocità-luce dall'etichetta di semplice space shooter. La presenza di una trama fitta e l'uso di sequenze in full motion video dovrebbero immergere il giocatore nella storia e far assomigliare di più il gioco a un'avventura che a un gioco a missioni. Ci sono dieci grandi livelli, ognuno diverso dall'altro, in ognuno dei quali il motore grafico muove 3000 e più poligoni senza, sembra, perdere un colpo. L'ispirazione della **Rage** dipende probabilmente dai loro trascorsi su **Darklight Conflict** (infatti il team è praticamente lo stesso) e su **Novastorm**. Per loro stessa ammissione, Star War (il film) e Star Fox (il gioco) hanno giocato un ruolo importantissimo nella programmazione di Space Debris. La musica è affidata a un'orchestra che si è incontrata con i programmatori e insieme si sono scambiati 'vibrazioni' a proposito del gioco. Ne sono emerse diverse tracce, ognuna diversa dalle altre, in termini di feeling e di tipi di strumenti suonati: dalle incudini ai campanellini! Ci incuriosisce sapere se il metodo multiplayer supporterà la fantastica e sottovalutata modalità link o ci proporrà un banale split screen; per ora, l'unica periferica supportata nota è il **Dual Shock**, analogico e vibrazioni.

PLANET SPECIAL

# TUNGUSKA

Dalla **Project Two Interactive** arriva questo **Tunguska**, uscito per PC all'inizio dell'anno (o poco dopo) e in arrivo per l'autunno. La storia che sta dietro al gioco è alquanto singolare e non poco macabra. Jack ha una ragazza che fa parte di una misteriosa setta religiosa. Un giorno, tornando a casa, trova un biglietto della sua ragazza dal quale, drammaticamente, capisce che le intenzioni della setta sono quelle di un suicidio di massa. Correndo disperatamente verso la chiesa, vi arriva solo per trovarla in fiamme. Entra e cerca la sua ragazza tra una moltitudine di donne e bambini urlanti, quando viene steso da un colpo alla schiena. Trentadue persone periscono nell'incendio, e diversi mesi dopo Jack viene trovato colpevole di omicidio di massa e condannato alla sedia elettrica. Al momento dell'attivazione del congegno, Jack chiude gli occhi, solo per riaprirli e trovarsi in un castello. Il paradiso? No, qualcosa di più simile all'inferno: il castello è infatti infestato da mostri e strane creature, oltre che da una setta di monaci che adorano uno strano dio malvagio. Combattendo per la sua vita Jack dovrà riuscire a risolvere più di un mistero, tra i quali la sua innocenza. Tunguska, sviluppato dalla tedesca **Exortus**, è un action/adventure in tre dimensioni che miscela tutti gli elementi dei giochi di grande successo come Tomb Raider e Resident Evil. Non a caso, utilizza proprio il motore grafico di quest'ultimo, anche se con qualche modifica. Vi ricordate che in Resident Evil, per muovervi da una stanza all'altra, dovevate aspettare il flip della telecamera, il suo cambio di inquadratura? Ecco: in Tunguska, avvicinandovi al bordo dello schermo, la telecamera scorrerà nella vostra direzione in maniera rapida e fluida, senza quindi 'staccare'. Per citare qualcos'altro di famoso, la Exortus non risparmia paragoni celebri: sembra infatti che il metodo di combattimento sia molto simile a quello di Tekken. Siamo alquanto curiosi!







# TOY STORY 2



Dalla **Dinsey/Pixar's**, ecco il nuovo gioco ispirato al noto film d'animazione computerizzata. In uscita a novembre, ha come protagonista **Buzz Lightyear**, l'astronauta eroe del film. Il suo compito è liberare il povero Woody dalle grinfie dei Prospector. Lo dovrà fare sconfiggendo le armate di robot senza faccia guidate da **Zurg**; sarà aiutato dalla gang di giocattoli tra i quali Mr Potato Head, Hamm, Rex, Slinky Dog e altri. Tutto si svolge in un ambiente tridimensionale a misura di giocattolo. Il target del gioco è quello dagli otto anni in su, visto il soggetto; durante l'avventura, i nostri eroi si muoveranno in **dieci livelli** incontrando cinque boss finali, fino al definitivo scontro con Zurg. Buzz sarà dotato di tutti i comfort che si addicono a un giocattolo: **Cosmic Shield**, **Rocket Jet Boost**, **Grappling Hook Unity Belt**, **Disk Launcher**, **Space Range Jet Runner**, **Moon Spring Boots**. Con queste armi e i movimenti di cui è dotato, Buzz può creare una miscela di mosse che lo aiuteranno a sconfiggere i suoi nemici; può usare i razzi sugli scarponi per fare roller skate, saltare in posti irraggiungibili grazie agli spring boots, volare, planare ed effettuare attacchi speciali.



# SPYRO 2

La saga di Spyro 1 terminava con il trionfante ritorno di Spyro ad Artisan's World. Dopo aver sconfitto il malvagio rapitore di draghi **Gnasty Gnorc**, è il momento per una vacanza. Lui e Sparx si accingono ad attraversare il portale delle **Dragon's Shores** dove potranno spassarsela in spiaggia per un bel po'. Qualcosa va storto, però, e Spyro si trova sperduto in un universo chiamato **Avalar**. Qui gli abitanti sono stati cacciati dalle loro case e dai loro castelli dal malvagio mago **Ripto**. Per ritornare alle Dragon's Land, Spyro dovrà aiutare gli abitanti di Avalar a sconfiggere il loro nemico. Ecco la semplice storia che costituisce la spina dorsale del nuovo gioco che vede il draghetto viola come protagonista. Molti miglioramenti sembrano essere stati fatti rispetto al primo, ma uno su tutti preme molto ai programmatori. Si tratta di task che deve compiere **Spyro** per portare a termine i trenta mondi che costituiscono il gioco. Se il primo Spyro era prevalentemente un gioco di 'collezioni', in cui cioè bisognava solo raccogliere gemme e uova che venivano conteggiate a fine livello, il secondo si discosta molto da questo piattume. Ci sono obiettivi multipli divisi in primari e secondari. Quelli primari sono necessari per il completamento del livello, ma non è detto che siano i più difficili; il compenso è rappresentato da dei talismani. Quelli secondari sono alquanto bizzarri e, benché non siano necessari per finire il livello, lo sono per il completamento del gioco in totale. Il loro compenso sono delle **rune**. Per bizzarri intendo cose come quelle del terzo livello, dove bisogna giocare una partita a hockey con tutto quanto: campo ghiacciato, porte, mazze, dischetto e avversari scorretti. Rimangono invariate le caratteristiche che hanno reso celebre il primo Spyro, come il gameplay facile e intuitivo, la grafica 'cartonata', la morbida curva di apprendimento e la caratterizzazione simpatica dei personaggi; sembra che in questo secondo capitolo ce ne siano oltre **100**! Per quello che riguarda la dinamica di Spyro stesso, sono state aggiunte nuove mosse, ma non tutte possono essere performate dall'inizio. I programmatori hanno voluto lasciare quel senso di scoperta, di apprendimento; certe mosse potranno essere eseguibili solamente se si completeranno certi obbiettivi, o se si parla con le persone giuste. A patto di averle aiutate precedentemente. Ora Spyro può nuotare, scalare, planare e attivare dei power up che gli consentiranno di usare delle super mosse che, per ora, sono otto. E l'audio? A detta dei programmatori, già tre nomi celebri come **Mel Gibson**, **Arnold Schwarzenegger** e **Will Smith** si sarebbero già offerti per prestare la loro voce al piccolo Spyro, ma non sappiamo quanto prendere seriamente questa notizia. La celebrità, però, ce l'hanno comunque: la musiche, come nel primo Spyro, sono state affidate a **Stewart Copeland**, ex batterista dei Police (nonché mio batterista preferito).



# DRAGON VALOUR



È quella che dicono essere la nuova generazione degli RPG. La **Namco** ci offre questo gioco che prende spunto dal loro stesso vecchio successo chiamato **Dragon Buster**, disponibile su Namco Collection Vol. 2. In un fantastico (prodotto di fantasia) mondo tridimensionale, il giocatore prende il controllo del personaggio principale; evolvendosi con la crescita, esso dovrà trovare moglie e generare figli, da istruire ed educare secondo la propria linea di pensiero. Le decisioni prese determineranno gli eventi futuri, visto che il giocatore dovrà controllare personaggi che si susseguono per generazioni.

Il tutto avviene in un mondo incantato, con grandi castelli dai portali di ferro, ampie foreste e, naturalmente, i più bei protagonisti dei bestiari medievali: i draghi. Con la crescita dei membri della famiglia si evolveranno naturalmente anche i draghi, cambiando le loro abitudini; i draghi che aspettano nei doungeon di ogni stage hanno ognuno diversi punti deboli che il giocatore dovrà scoprire, come pure diversi tipi di attacco da evitare a ogni costo. Se vi piacciono gli RPG (vi piacciono davvero?), provate a tenere d'occhio questo della Namco: il nome è già una garanzia.



# POINT BLANK 2





Ritornano alla carica il **Dr. Don** e il **Dr. Dan**, protagonisti assoluti del primo Point Blank che fece sfracelli su coin op. Penso sia uno degli unici shooter a pistola cui anche le ragazze giocano... Il concetto è sempre quello di portare in casa un cabinato, mettendovi di fronte al televisore con una light gun; questa sarà, se deciderete di acquistare il nuovo bundle, allegata a una copia del gioco. Quando uscì l'anno scorso, era abbinata al primo Point Blank o al grande Time Crisis. Quest'inverno la **Namco** ci riprova, riproponendo il vecchio successo aggiornato con oltre **70 livelli** di gioco. Non solo: sono state aggiunte 3 **modalità multiplayer** e una modalità storia. Questa vi vede protagonisti della ricerca della figlia di un re che è scomparsa in un bizzarro parco di divertimenti. La ricerca coprirà quattro zone principali: la **Casa del Terrore**, il **Treno Fantasma**, il **Viaggio nello Spazio** e la **Discesa negli Abissi**. Il gameplay rimane invariato, portando quella ventata di divertimento condita col solito humour Namco e rinforzata dall'opzione multiplayer chiamata **Team Play**: questa consente di giocare fino a otto! La filosofia è analogamente rimasta invariata, basandosi su un concetto assolutamente non violento, nonostante si impugni una pistola! Sarà tradotto in italiano, supporterà anche il controller analogico (ma voglio vedere chi ci gioca con quello!) e dovreste vederlo sugli scaffali tra breve. E spero anche sulle nostre pagine.



# RAT ATTACK

Radiogiornale, edizione speciale: due malvagie razze di topi mutanti, i Jefferson e gli Washington, hanno invaso la Terra. Il loro obiettivo: stabilire la predominazione della razza ratta sul pianeta. Centinaia di migliaia di roditori sono stati visti sfilare per le strade al suono di un unico grido: "Ve lo avevamo detto! Ve lo avevamo detto!". Unitevi agli **Scratch Cats**, la squadra di combattenti per la libertà felina nelle cui mani giace il destino del mondo! Dalla **Pure Entertainment**, ad autunno, vi arriverà tra capo e collo questo **Rat Attack**, mezzo combat game e mezzo simulatore di felino (non il salame). Sono previsti da uno a quattro giocatori via multitap, tutti sullo stesso schermo. L'obiettivo è quello di immedesimarsi in un gatto e usare l'ultimo ritrovato della scienza nel campo dell'hardware acchiapparatti: l'**Eradicator**. È questo un meccanismo in dotazione ai sei e più gatti (alcuni sono segreti) membri degli Scratch Cats. In pratica, è come un lazzo che risucchia




il ratto e lo tiene imprigionato. Il gatto col ratto nel sacco deve correre al modulo di contenimento e depositarvi la preda. Ma velocemente! Infatti i piccoli roditori sono agili e non rimarranno prigionieri a lungo. Nei livelli in cui giocherete, dalla **Casa Infestata** al **Cimitero** (infestato pure quello), dalla **Galleria d'Arte** alle spiagge delle **Hawaii** fino alla sfida finale, se il livello diventa troppo danneggiato, morirete e dovrete ricominciare da capo (perdendo una delle vostre nove vite, ovviamente!). In modalità multiplayer, Rat Attack promette bene: in un unico schermo i quattro giocatori devono catturare i ratti del proprio colore, cercando di ostacolare contemporaneamente gli avversari. Se il gioco rallenta? Ma va, sullo schermo ci sono quattro gatti...




# WARPATH: JURASSIC PARK

Altro gioco su licenza: un picchiaduro, stavolta. I personaggi? Dinosauri, ovviamente! Ambientato nel mondo di **Jurassic Park**, questo gioco della **DreamWorks Interactive** (la DreamWorks è quella di Spielberg, ovviamente) vi trasforma negli antichi predatori abitanti della Terra milioni di anni fa. **Quattordici dinosauri** che si sfidano in dieci arene, locazioni facilmente riconoscibili se avete visto Jurassic Park e Il Mondo Perduto. Il gioco focalizza la sua attenzione verso la ferocia degli animali, consentendo di azzannare, graffiare, mordere, scagliare, stringere e afferrare l'avversario con ampio spargimento di sangue. Non fatevi trarre in inganno dalla licenza: questo gioco NON È proprio per bambini. Altre prove? Le arene sono tridimensionali, tra l'altro dotate di tutti i comfort della grafica: nebbia, pioggia, effetti luce, polvere che si alza, frammenti di ossa... quelle cose lì! Beh, può capitare che, durante il combattimento, qualche uomo disgraziatamente attraversi l'arena correndo. È in proporzione con i dinosauri, quindi piuttosto piccolo. Se colpite nel momento in cui quello attraversa, lo prendete dentro! Immaginate di essere un triceratopo (l'avete sempre voluto essere, dite la verità...): tirate una cornata al ventre di un T Rex mentre quello attraversa! Tranquilli che ve lo ritrovate piantato sul corno con tutto il sangue che sprizza dappertutto e la carcassa di quello che vi penzola in faccia! Per scrollarselo, un'altra mossa e lo scaglierete da qualche parte. Carino, eh? E poi dicono di Resident Evil... Io ci ho giocato insieme a uno dei designer delle arene: mi ha detto se mi fosse piaciuto vedere una delle sue opere. Gli ho detto di sì: lui era un vero caprone col joypad in mano, peggio ancora del nostro capo redattore. Però l'arena era carina: tridimensionale, come tutte, raffigurava il punto dove ci sono le gabbie per il contenimento dei velociraptor. Dovete vedere come era entusiasta di mostrarmi quell'omino che correva fuori e veniva colpito da un'artigliata! Poi mi ha spiegato che si possono anche




mangiare per recuperare l'energia! Nel gioco è stato inserito un **Dinosaur Museum** per conoscere la storia di ogni singolo dinosauro compreso nel gioco. Le musiche sono tribali e ben si adattano all'ambiente; tra l'altro seguono l'incontro passo passo, aumentando di intensità man mano che aumenta il grado di violenza. Anche il suono è OK, se vi piacciono i rumori delle ossa spezzate e della carne strappata. In arrivo in autunno.

# RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Torna Rayman. Ma chi è Rayman, o meglio: che cos'è? È un mutante, è una creatura aliena, che razza di... ROBA è Rayman? Qualcuno me lo spiega? Io ne ho visto uno a grandezza naturale a Los Angeles: era uno vestito da Rayman. Gli ho domandato se sapeva che cosa stava facendo in quel momento, ma è svenuto dal caldo prima che potesse rispondermi. Comunque sia, è tornato. Una banda di pirati senza scrupoli è atterrata sul pianeta di Rayman con l'intento di catturare tutta la popolazione e venderla a un circo interstellare. Per farlo, i pirati hanno frantumato il nucleo d'energia del pianeta che si è disperso in mille magici frammenti (letteralmente mille!) sulla superficie. La popolazione (non so neanche come chiamarli: raimeniani?) viene catturata, ma **Rayman** riesce a fuggire. Ora è solo e dovrà usare le sue abilità per liberare i suoi compagni e tutto il suo mondo. Il punto di forza penso stia nello humour e nel gameplay, rapido e semplice. Penso perché non mi è mai piaciuto Rayman: né come personaggio, né come gioco. Sta di fatto che il gioco si snoda attraverso **quattordici mondi** incantati al ritmo di salti vertiginosi e sequenze filmate: se la velocità è aumentata come dicono, forse un passo in più lo abbiamo fatto rispetto al primo Rayman. I programmatori promettono quaranta ore di gioco: speriamo di non annoiarci prima!






Poster mancante

Poster mancante

Poster mancante

Poster mancante

# ALL STAR TENNIS

La **Smart Dog** per Ubi Soft ha sfornato questo interessante gioco di tennis, per quanto può esserlo un gioco di tennis senza la Kournikova, mio prossimo obbiettivo amoroso. Anche qui ci sono licenze, però: tra gli otto campioni a disposizione ci sono **Michael Chang**, **Jana Novotna** e **Richard Krajiceck**. Vi aspettano otto campi con quattro tipi diversi di superficie (terra rossa, erba, indoor e cemento) e la palla avrà un diverso responso per ogni terreno. Può rendere le cose più interessanti la presenza di colpi speciali in un **Fun Mode**: colpi peculiari di ciascun giocatore che potremmo considerare mosse speciali. Multiplayer a quattro giocaori, ovviamente con multitap. La grafica sembra molto buona, lontana dagli obbrobri di Actua Tennis. Tra gli sponsor, Euro Sport e il mitico Liptonic. Si tratta di una bevanda in lattina di tè al lime (da bere fresca, ovviamente), lievemente frizzante. Io l'ho trovata solo in Corsica e in Francia: attenti, è peggio del crack. Dà assuefazione istantanea! **All Star Tennis 99**: tutta l'eccitazione del tennis, ammesso che ce ne sia, senza sudare.










# ALIEN RESURRECTIONS

Direttamente dal film 'La Clonazione'. A me non è che sia piaciuto tanto: però l'ho visto gratis, e questo basta. Il gioco segue più o meno la trama del film, utilizzando però anche locazioni non incluse nell'edizione finale come la sezione nell'ospedale. Il **Dottor Wren** ha intenzione di riportare la perfida razza aliena sulla Terra e ha creato sette cloni di **Ripley** sparsi sull'astronave **Auriga**. Questa, oltre alla **Betty**, all'**Alien Hive** (dove ci sono tutte le uova) e alle locazioni citate, sono i posti dove guiderete i vari personaggi che erano davvero nel film, tutti in terza persona, sul modello Tomb Raider. Ovviamente potrete usare Ripley, ma anche **Call**, **Johner**, **DiStephano** e **Christie**. Incontrerete Hillard, Elgyn, Viress, Jediman e Purvis; vi scontrerete con Perez e Wren. L'armamentario è vasto come quello del film: armi di piccolo calibro per scontri ravvicinati; armi pesanti per battaglie a lungo raggio e torrette per difendere intere sezioni della mappa. Ci sono anche lancia-fiamme e gas congelanti per tenere alla larga i ferocissimi alieni. Ce ne sono di diversi tipi, compresi i **facehuggers**, quelli che si attaccano alla faccia e piantano i **chestbursters**, quegli animaletti che ti squarciano il petto ed escono tutti contenti. Tutti comunque strisciano, inseguono, sanguinano acido e reagiscono ai rumori e alle tattiche che userete. Cacciano da soli o in gruppo, e sarà non proprio una passeggiata tenerli a bada negli oscuri e claustrofobici corridoi dell'enorme astronave. Potrete sentire i dialoghi originali del film con alcune sezioni registrate espressamente per il gioco, incluso un campionamento di **Father**, il computer di bordo. Anche i suoni sono gli stessi del film e sono stati remixati in Dolby Surrond per fornire un'esperienza il più immersiva possibile. Sviluppato da **Argonaut** per Fox Interactive, questo action/adventure uscirà in autunno e promette grandi soddisfazioni ai fan della celebre licenza. Anche se il primo film di Alien non lo batte nessuno!





# CHESSMASTER II

Di giochi sugli scacchi ne sono usciti almeno uno per ogni piattaforma esistente, dal Vic 20 alla PlayStation. Purtroppo per i programmatori, gli scacchi sono una faccenda troppo settoriale e non hanno mai goduto di grande fama. Questo Chessmaster II della **Mindscape**, che dovrebbe già essere sugli scaffali quando leggete, vi mette di fronte a una scacchiera e a un opponente computerizzato dotato di **sessantaquattro** diverse personalità; oppure potete scegliere se giocare contro uno dei reali **trenta Chessmaster** di cui sono stati inseriti personalità, foto, biografia, punteggi e stili di gioco. Ovviamente potete giocarci anche in due, ma mi piace di più l'idea di due persone che si trovano su un tavolino, sotto le fronde di un albero, accarezzati dalla brezza estiva, che sorseggiano porto e giocano con degli scacchi veri. In alternativa potete anche solo guardare una partita tra chi preferite osservare: lasciate che facciano tutto loro e prendete appunti! In Chessmaster II giocate in alta risoluzione (almeno quello!) e potete ruotare e zoomare sulla scacchiera come volete. Per aggiungere un po' di varietà, sono stati inseriti diversi set di scacchi tra cui i classici **Saunton**, quelli a tema egiziano, i **Mycenae** (greci) e altri. Il tutorial provvede a informarvi su tecniche e regole; vi verrà anche in aiuto durante le partite vere e proprie fornendovi utili consigli sulle mosse da fare. Ci sono **diciotto** diverse tracce musicali di sottofondo, per chi ama farlo con la musica.





# COLONY WARS: RED SUN



Continua la storia delle Guerre Coloniali, saga spaziale per eccellenza su PSX, arrivata ormai al terzo capitolo. Graficamente sontuoso fin dall'inizio, **Colony Wars** è andato migliorando col tempo e questo Red Sun non è da meno. Questa volta non prendete parte al conflitto facendo parte della Marina o della Lega, ma siete **Valdemar**, una specie di agente paramilitare solitario sullo stile Han Solo. La struttura di gioco vi permette di scegliere tra diverse missioni, il cui esito vi porterà ad aiutare alternativamente una fazione piuttosto che l'altra, che questo vi piaccia o no. Ci sono una **cinquantina** di missioni che si articolano su una storia che possiede un vero e proprio script, con tanto di musiche orchestrali abbinate. Ci sono **ventotto** sequenze in FMV (full motion video) che vi portano dallo spazio profondo alla superficie dei pianeti; qui combatterete con le otto navi a vostra disposizione e userete le oltre trenta armi upgradabili che troverete nelle diverse configurazioni. Combattete attraverso cinque sistemi solari totalmente nuovi e due ereditati da **Vengeance**. Sugli scaffali a marzo del 2000, Red Sun prevede la completa compatibilità con tutti i joystick disponibili per PlayStation: non ci vorrete mica giocare con un pad, a una simulazione spaziale, vero?



# CRASH TEAM RACING

Intanto, una notizia importante: dopo lo sviluppo di questo Crash Team Racing, la **Naughty Dog** ha dato l'addio a Crash, lasciandolo orfano. Ora è tutto in mano alla **SCEE**, che sta provvedendo a trovare un gruppo di sviluppo per cominciare a lavorare sul quarto (virtualmente quinto) capitolo delle avventure di Crash. Ma passiamo a questo Team Racing che deve vedersela con Speed Freaks e il fantasma di Mario Kart che aleggia su questi circuiti. Intanto, anche **Crash** gode del multiplayer a quattro via multitap, il che lo pone in lizza come kart game definitivo; non foss'altro per la presenza di una tale celebrità! La storia è bizzarra, come si addice a Crash. Il dottor **Neo Cortex** non è l'unico inventore pazzo delle Three Island dove vive Crash; c'è anche il **Dr. Nitros Oxide** che, dopo aver subito un incidente da bambino, è stato trasformato in un essere a grandissima velocità molecolare. Sfida così la popolazione isolana a gare di velocità, ma non trovando nessun opponente valido decide di dedicarsi alla conquista del mondo. Neo Cortex decide allora di radunare accanto a sé amici e nemici di una volta, per organizzare delle squadre e farle partecipare alle gare. Così qualcuno potrebbe vincere e




impedire a Nitros di attivare **Hyper Activator**, un congegno che trasformerebbe la Terra in un a zona ad altissima velocità, dove tutto si muove con la rapidità del suono. Ora però ognuno cerca di vincere per tenere l'Hyper Activator per sé; Crash e i suoi amici gareggeranno per impedire che il marchingegno finisca nelle mani sbagliate. Si corre su una ventina di circuiti fuori di testa, come ben si conviene a un'avventura di Crash; ci sono cinque game mode, tra cui un **adventure mode**, un **time trial** e un **versus**. Si possono customizzare i kart variando tre categorie di elementi: i copertoni, lo scarico e il motore. Esistono tre tipi diversi di elementi per ogni categoria, ognuna delle quali determina un aspetto della macchina. Le ruote ne determinano la maneggevolezza, il motore la velocità e lo scarico l'accelerazione. Si sprecano i power up sparsi per la pista sotto forma delle celebri casse dei capitolo precedenti di Crash; ci sono anche quelle esplosive! Team Racing promette di essere un blockbuster per le serate in compagnia, visto che vanta la presenza dell'unica vera mascotte PlayStation che corre su delle piccole macchinine facili da guidare, iperveloci, e che promettono diverse ore di divertimento e di mazzate. E se siete in quattro, non saranno solo virtuali.

# SPACE INVADERS




Torna il leggendario, mitico, unico, irripetibile capo del mondo degli shooter! Ma voi avete fatto in tempo a giocarlo in sala giochi? La **Z-Axis** decide di riproporlo alle nuove generazioni alla faccia dello spot PSX che diceva: "I giovani non hanno più rispetto per gli anziani". È stato inserito tutto quello che 'fa fico' nei giochi spaziali: tridimensionalità, effetti luce, filmati in FMV, nuove texture grafiche e nuove armi. L'obbiettivo è naturalmente quello di non essere invasi! Non siete a bordo di un'astronave, ma di un carro armato piazzato a terra: sembra più Missile Commando che Space Invaders! Affronterete **venti** tipi di nemici attraverso **dieci** mondi diversi, ognuno con la propria morfologia e i propri ostacoli. Accederete gradualmente a potenze di fuoco sempre maggiori, raccogliendo bonus e power up; **Neutron** e **Zenithal Blast** sono nuove e potenti armi a energia, mentre il **Lob Shot** vi permette di fare fuoco sulle astronavi che si stanno accingendo a sbarcare (aka a toccare il fondo dello schermo e allora ciaociao a tutti). Disponibile in autunno.



# DESTRUCTION DERBY 3

In tutto, il franchise di Destruction Derby ha venduto tre milioni di copie, e scusate se è poco! Destruction Derby 1 ricevette un premio come miglior racing game a 32 bit nel 1996 e Destruction Derby 2 rimane ancora uno dei miei giochi di guida preferiti, anche grazie al fatto che è linkabile. Non sappiamo se lo sarà anche questo, e neanche sappiamo quanto la **Reflections** abbia avuto parte in questo progetto. Dalla grafica del gioco, sembra nulla... Saranno foto in anteprima, ma mi sembrano piuttosto piatte; se mi hanno rovinato Destruction Derby, faccio un massacro! Tornano però le wecking cars più amate su PlayStation, e hanno nomi altisonanti: **The Beast**, **The Dominator**, **Mr Luva Luva**, solo per dirne alcuni.



Il gameplay è rimasto invariato, fornendo diverse modalità di gioco come il **Wrecking Car** e il **Destruction Mode**. Tra le novità, spiccano la possibilità di customizzare le auto e una ventina di circuiti originali; oltre a questi ne esistono anche di segreti, chiamati **Crazy Tracks**. Queste saranno piste ricche di salti e scorciatoie che promettono un gran bene!







# WWF ATTITUDE

Da noi i giochi di wrestling non hanno mai avuto molto successo, forse perché non sentiamo questo sport come lo sentono gli americani. Da noi è passato di moda quando Hulk Hogan ha cominciato a fare il pagliaccio sul serio, dedicandosi alla musica e al cinema. Io mi ricordo ancora il catch, quello vero: Tony Fusaro che commentava e Antonio Inoki che combatteva per il Giappone intero (e moriva regolarmente due volte a settimana '... sul ring, mentre impugnava la bandiera del Giappone! Me lo ha detto il fratello grande di un mio amico del mare!'). Tatsumi Fushinami che spalleggiava Inoki e Abdullah The Butcher che portava a spasso la sua pancia. E tra le donne? Chi non si ricorda la Mosterlippa?! Comunque sia, il wrestling non ha mai fatto presa, tantomeno su console. Forse rei di non aver prestato troppa attenzione in passato, ci siamo persi qualcosa di bello e magari non lo sappiamo neanche. Sta di fatto che questo **WWF Attitude** sembra essere piuttosto buono, almeno sul fronte delle opzioni. Intanto ha la licenza su oltre quaranta lottatori della World Wrestling Federation: tra gli altri ci sono **The Undertaker**, **Stone Cold**, **Steve Austin**, **Big Bossman**, **Dr. Death**, **Thrasher** e la campionessa femminile, **Sable**. Potete anche crearvene uno voi: con l'editor scegliete i tratti somatici, i vestiti, la musica d'entrata e lo stile di combattimento. Questo è solo il primo di una serie di editor con cui potete creare il vostro personale Event della serata: scegliete chi combatte, l'arena, le musiche e la cintura in palio. Ce ne sono sette: il titolo europeo, intercontinentale, pesi massimi, tag team, hardcore, pesi piuma e titolo femminile. Poi ci sono le musiche d'entrata personalizzate per ogni lottatore; e ognuno ha le proprie mosse. È stato fatto un fine lavoro di motion capturing per riprendere oltre **quattrocento sequenze** performate da veri wrestler al servizio dell'elettronica. A bordo ring commentano Jerry 'The King' Lawler e Shane McMahon, speaker ufficiali della WWF. Sul fronte dei combattimenti possiamo dire che tutto è valido: dal combattimento fuori dal ring, nei corridoi, all'uso delle 'armi' come sedie, mazze da baseball, vanghe (?!?), monitor e altro. I wrestler sono fotorealistici, essendo state applicate le texture di ognuno su un modello che ricalca i loro veri corpi. Non si contano le opzioni di gioco che determinano il vincitore: **King of The Ring**, **Last Man Standing**... Poi i parametri: **Steel Cage** per i combattimenti nella gabbia, **Monday Night Raw** e **Wrestlemania** con quattro lottatori in contemporanea sullo schermo, via multitap. Se non avete mai provato un gioco di wrestling, potrebbe essere il caso di iniziare adesso. Da **Acclaim**, forse già nei negozi.



# VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

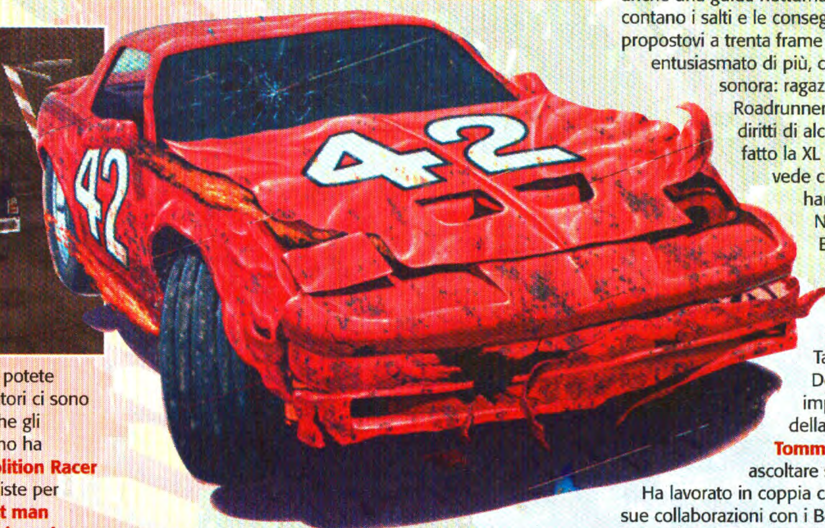
**Activision** farà uscire in autunno il seguito di Vigilante 8, questo Second Offense che era anche presente all'E3 di Los Angeles. Il concetto rimane quello di mettersi alla guida di strambi veicoli armati più di un Metal Gear Rex e dare la caccia ai vostri concorrenti in 'arene fuoristrada' sparse per gli Stati Uniti. Molti degli elementi presenti nell'arena sono distruttibili e a volte potete anche usarli a vostro vantaggio. È ancora presente il **Quest Mode**, dove venite invitati a completare diversi obiettivi nel corso della missione. Spiccano le nuove armi e le nuove manovre, sempre più estremizzate e portate all'eccesso. Graficamente non siamo messi bene: il gioco è piuttosto spixellato e speriamo che migliori. Gli effetti grafici belli non mancano: fumo, scarico delle auto, effetti d'acqua e via dicendo. Gli sviluppatori della **Luxoflux** garantiscono un lungo e prolungato massacro stradale per deathmatch solitari o contro un avversario umano. Ovviamente in split screen: mai che usassero quel diavolo di link mode! Ma cosa l'hanno inventato a fare?!





# DEMOLITION RACER





È la cosa più vicina a Destruction Derby che potete trovare; non a caso, nel team di programmatori ci sono membri della Reflections. Che poi sono anche gli sviluppatori di Driver. Anche se finora nessuno ha superato Destruction Derby 2, questo **Demolition Racer** promette bene. Sedici macchine su dodici piste per cinque competizioni: **demolition racing**, **last man standing**, **bowl matches**, **stock cars** e **suicide racing**. Le auto si deformano in tempo reale, durante gli scontri, mostrandone i segni: ammaccature su tutte le parti esposte, vetri e pneumatici rotti, pezzi che se ne volano via. Le condizioni di gioco sono variabili e comprendono anche una guida notturna e su terreno fangoso. Non si contano i salti e le conseguenti acrobazie, tutto propostovi a trenta frame al secondo. Quello che mi ha entusiasmato di più, comunque, è la colonna sonora: ragazzi, ci sono i **Fear Factory**! La Roadrunner Records ha infatti concesso i diritti di alcune loro canzoni; lo stesso ha fatto la XL Recording con gli **Empirion**. Si vede che i giochi di snowboard hanno fatto tendenza: se trovate i NOFX e i Bouncing Soul su Pro Boarder, i Leatherface e i Diesel Boy su Big Air, gli All e gli I Against I su Street Skater, non stupitevi di trovare i Sin su V Rally 2. Tantomeno i Fear Factory su Demolition Racer! Altri nomi importanti sono il produttore della colonna sonora, il celebre **Tommy Tallarico**, del quale potete ascoltare su Re Volt (o RC Stuntcopter?). Ha lavorato in coppia con David Tickle, noto per le sue collaborazioni con i Beatles, gli U2, Peter Gabriel e Prince. Il multiplayer è affidato allo split screen e il controllo è deputato al **Dual Shock**.










# SULLE STRADE DELLA ACCOLADE

***Accolade, nata nell'84, è responsabile di Test Drive, Test Drive Offroad, Hardball, Redline, Big Air e Slave Zero. Tre simulatori di guida, qualcuno più reale, qualcuno più esagerato. Sono tre giochi che ho avuto***

# TEST DRIVE 6



La serie di Test Drive è giunta alla sua sesta edizione, mettendovi al volante di macchine da sogno. Sono le macchine l'interesse principale del gioco. Infatti ci sono le licenze per l'utilizzo di gioielli come le **Dodge** modello Viper, Concept, Daytona Charger e Challenger. **Plymouth** Hemi e Prowler, **Ford Mustang** '68, '99 e 80s GT; altre Ford come la Ferlaine e la F150 Lightnening. **Shelby Cobra** e **Saleen Mustang** chiudono la carrellata delle auto americane. Quelle europee vedono molte delle macchine che avrete guidato in GT: la **TVR** nei modelli Cerbera, Speed Twelve, Tuscan, Griffith e Chimaera. **Aston Martin** Project Vintage e V8 Vantage; **Caterham** Super 7 e 21 chiudono le europee. La Accolade assicura che tutti i modelli di guida sono diversi uno dall'altro, simulando ognuno una fisica diversa. Vincendo le gare, potrete upgradare i vostri veicoli a cinque diversi gradi: qualcosa di più simile a Rage Racer che a GT, comunque. Guiderete

# TEST DRIVE OFFROAD 3

La ragazza che me lo ha mostrato era la producer stessa del gioco e ne sembrava molto contenta. Mentre giocava mi sono accorto di non aver mai visto una donna divertirsi tanto con una macchina. Quello di cui andava più orgogliosa era la licenza sulla **AM General Hummer**, comunemente conosciuta come Hum-Vee, il jeeppone americano bello basso e corazzato. Ma alla **Accolade** possono anche andare fieri dei Dodge Ram V12 e T Rex; dei Ford Explorer e 150; del Saleen Explorer e delle Jeep Wrangler e Grand Cherookee, oltre che del Chenowth Fast Attack Vehicle. Sono più di **trenta**, comunque, le macchine di **Test Drive Offroad 3**, seguito dell'omonima serie che propone una dissennata guida fuoristrada attraverso le montagne del Vermont e del Tibet, senza scordare l'onnipresente swamp della Louisiana. Il bello del gioco sta nella messa a punto dei veicoli: certe sollecitazioni interessano in particolar modo le sospensioni, le gomme e la trasmissione, le categorie che potete settare. Questo per raggiungere il 'right truck for the right track'. Come in Test Drive 6, anche qui potrete incorrere in oggetti frantumabili e in biforcazioni della pista. Sono implementati l'utilizzo del controller analogico e, ovviamente, le vibrazioni.







***l'opportunità di provare personalmente, anche se per pochissimo tempo. Non ho quindi notizie molto esaustive: sappiate che ho scavato dappertutto, memoria compresa, per tirare fuori ogni piccola informazione. Allacciatevi le cinture, mettete in moto e via! Verso un nuovo Autogrill!***










questi **quaranta** bolidi sulle strade di Parigi, New York, le paludi della Louisiana, Hong Kong, Roma e Londra. In ognuno di questi posti troverete delle **piste interattive**, cioè potrete scontrarvi con gli oggetti che ci sono a bordo pista. Tavolini dei caffè che volano sulle Rue di Parigi, salti spettacolari sopra i muletti nei vicoli di Tokyo e sterzate improvvise per evitare i coccodrilli della Louisiana: questo è quello che vi aspetta. Il **Cop Mode** dell'originale Test Drive è stato implementato e prevede inseguimenti multipli: ci saranno anche gli elicotteri che vi illumineranno con gli occhi di bue e segnaleranno la vostra presenza alle pattuglie a terra. Questo grazie all'AI potenziata. Anche la grafica è migliorata tantissimo: ora è in alta risoluzione (come Wip3out) e utilizza l'**Environment Mapping**. Tramite questa soluzione, sarete in grado di ammirare i riflessi sulle macchine e le loro ombre, nonché quelle degli alberi e degli ostacoli che si dipingono sulle vetture. Anche il suono ha subito miglioramenti e potete sentire la musica che si alza quando passate di fronte a un night club nelle strade metropolitane.

Casa: **Squaresoft**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Nessuna**

CLASSIC

# Final Fantasy VII

DI CHRISTIAN PETTINI

**_Ragazzi, la serie platinum sta pompando di bestia. Il mese scorso è uscito il miglior gioco di rally, due mesi fa addirittura è arrivato a 'low price' sua Maestà, Gran Turismo; questo mese, è la volta del miglior gioco di ruolo di sempre. Trama, grafica, meccanica di gioco, emozioni a mille: grazie di esistere, Square._**

**Fattore convenienza**
**95**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

| | |
|---|---|
| Grafica | 9 |
| Gameplay | 9 |
| Sonoro | 9 |
| Longevità | 9 |
| Originalità | 9 |

**A favore:**
- Curatissimo
- Trama eccezionale, a tratti commovente
- Estetica e musiche ai massimi livelli, anzi di più
- Longevo

**Contro:**
- È tutto in inglese
- Può non piacere il look manga dei personaggi
- Gli scontri casuali sono un po' stressanti
- Potete sempre non avere gusto, e quindi magari FF VII non vi piace


I possessori di PlayStation sono persone fortunate. È la prima cosa che viene in mente pensando al fatto che è possibile comprare, per sole 49.000 (Iva compresa) lirette, un gioco dello spessore di **Final Fantasy VII**. Non dobbiamo aspettare la PlayStation 2 con il suo emotion engine: l'accoppiata Final Fantasy/PSX è in grado di dare emozioni insuperabili. Un processore potente non è certo in grado di garantire una cosa del genere. La **Square**, invece, sì.

### IL GIOCO CON LA G, LA I, LA O, LA C, LA O MAIUSCOLE

Questo **Final Fantasy** è un gioco meraviglioso. Prendete alla lettera queste parole: meraviglioso. Perché proprio la meraviglia è l'emozione che suscita il giocare e procedere nella storia. Molti elementi del gioco destano un acceso senso di felice, financo inebetito stupore: la trama, alcune fasi di gioco, la grafica, le magie, le trovate narrative. Il gioco cela una sorpresa dietro l'altra, e alcuni passaggi sono emozione allo stato puro: il primo riferimento che sovviene al cervello ormai sfatto del recensore indegno va all'incontro fra **Red XIII** e il padre. In realtà, le sensazioni che suscita questo gioco sono avvicinabili a quelle di una qualunque altra opera 'alta', come un bel film o un bel libro. Chi gioca da molto tempo ha cultura e sensibilità sufficienti a cogliere questo aspetto che eleva Final Fantasy e ne fa qualcosa di più di un semplice gioco. Probabilmente, è proprio questo che può non piacere a chi accende la Play solo per mero disimpegno (non che ci sia niente di male, anzi); tuttavia, lo spessore di un prodotto come questo credo che non possa e non debba essere disconosciuto.




In punti prestabiliti i personaggi inizieranno a dialogare chiamandosi per nome. All'inizio potete scegliere il nome del vostro. Noi lo abbiamo scelto: vi piace?




Benché la meccanica degli scontri non sia effettivamente in tempo reale, gli esiti vengono visualizzati a video: questa bestiolina ci sta facendo le feste (LE perché fa tanto di quel male che una sola FESTA non basta).



### RIFLESSI NUCLEARI CI ABBRONZANO DI BLU

La trama parte da una triste vicenda di sfruttamento ambientale: una mega corporazione (roba cyberpunk, mica no!), la **Shinra**, sta succhiando l'energia vitale di un pianeta e una fazione ribelle (la **Avalanche**) cerca di impedire che ciò accada. Al gruppo, capeggiato da **Barret**, si unisce subito **Cloud Strife**, che si presenta come un ex soldato della guardia di sicurezza della Shinra medesima. Scoprirete nel corso del gioco la storia di Cloud e le sue motivazioni; parimenti, verrete a conoscere il passato di tutti i protagonisti della vicenda. Queste narrazioni, il cui contenuto è a tratti poetico, spezzano l'azione e vi introducono ancor di più nella vicenda che si sta svolgendo, perché è con maggiore interesse che si seguono le azioni di un personaggio di cui si conoscono il passato e le motivazioni. Non per anticiparvi nulla, ma lo sapete che Barret ha famiglia? Sì, finirete per appassionarvi alle vicende umane dei personaggi (che finirete per conoscere come degli amici e ai quali, ahi voi, vi

### HAS FIDANKEN

**Nel gioco incontreremo i chocobo, ovvero dei pennuti che sembrano un incrocio tra uno struzzo e un kiwi: cavalcandoli, ci muoviamo con più agio all'interno della mappa. Alcuni chocobo possono volare, nuotare oppure scalare montagne per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Occorre trovarli e allevarli, ma poi ci torneranno molto utili. Il successo dei chocobo è misurato dai giochi che sono stati sviluppati dalla Square, a cui si fa un accenno in un altro box.**



## I GIOCHI COLLEGATI AL MONDO DI FINAL FANTASY

**La Square ha sviluppato diversi giochi che ruotano attorno al mondo di Final Fantasy. Eccoli:**

**- Final Fantasy Tactics: si tratta di un wargame a turni che ricorda molto da vicino lo splendido Vandal Hearts di Konami. La grafica però è migliore.**



**- Ehrgeiz: un beat 'em up di gran classe in cui combattono Cloud Strife, Tifa e tra i personaggi nascosti; c'è persino Sephiroth!**



**- Chocobo Racing: recensito in questo stesso numero, è un racing che ha come protagonista un chocobo. Non bellissimo, ma certamente 'carino' come l'animale al quale si ispira.**



affezionerete) e seguirete la storia con l'interesse e la meraviglia di un bambino. Eh, forza dei videogiochi!

### CERTO CHE SEI PROPRIO BASTARDO DENTRO

Capirete subito che dovete inseguire un certo **Sephiroth**. Scoprirete piano piano chi è e cosa sta facendo, grazie ai racconti dei vari **PNG** (personaggi non giocanti). Per Sephiroth vanno spese alcune parole. Gli artisti (come chiamarli altrimenti?) della **Square** hanno disegnato graficamente e a livello narrativo un personaggio che, in quanto a carisma, non ha nulla da invidiare ai grandi della storia. Scoprirete presto che, in un modo o nell'altro, dovrete affrontarlo e capirete che si tratterebbe di uno scontro impari. Questo aumenta la drammaticità della storia: la ricerca di un essere senz'altro superiore, al cui livello dovrete arrivare anche voi, vi nobiliterà e vi preoccuperà insieme. Mi rendo conto di aver parlato troppo delle sensazioni che il gioco vi trasmetterà, ma se non vi spiego come si gioca non potrete in alcun modo goderne.

### TANTI GIOCHI IN UNO

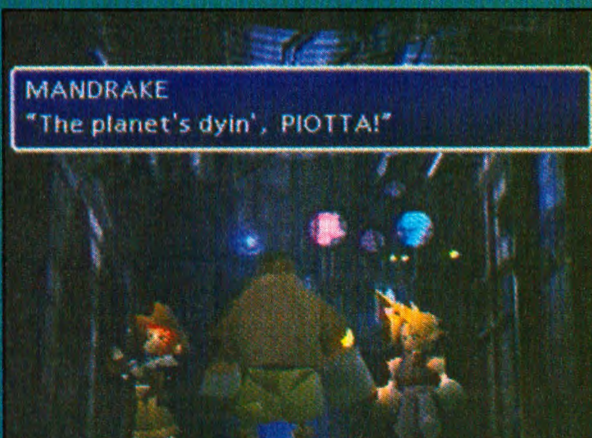
Uno degli aspetti più belli di **Final Fantasy VII** è la ricchezza; concetto che va allargato a molti settori del gioco. Molte armi, molti 'giochi' diversi (la fase di esplorazione, i combattimenti, la risoluzione di enigmi, le fasi di flashback, i sottogiochi di guida), le varietà di ambientazioni.




*Tra gli attacchi magici iniziali ci sono l'Ice e il Bolt. Questo è l'effetto di un Bolt.*



Sostanzialmente la storia procede esplorando il paesaggio che è rappresentato da schermate fisse in grafica renderizzata ed è inquadrato nei modi più vari: la telecamera riprende le varie ambientazioni da lontano come da vicino, e in quest'ultimo caso l'azione è osservata dalle angolazioni più diverse, alcune delle quali ricordano **Resident Evil**. Su queste schermate, che alcune volte sono fisse e altre volte scrollano, si muovono i personaggi tridimensionali. In realtà, sebbene si comandi un party, viene inquadrato sempre un elemento solo. La qualità degli elementi del fondale è




*Tra poco Mandrake 'entrerà' in noi, emergendo nel corso dei dialoghi e degli scontri.*




*Altra interazione, altri dialoghi. Anche il nome dell'altro personaggio l'abbiamo scelto noi, in onore del film 'Febbre da Cavallo' (Gigi Proietti, Enrico Montesano, Catherine Spaak).*

## LE MIE 'MATERIA' PREFERITE

**Le 'materia' sono oggetti magici che aumentano le capacità del personaggio. È possibile equipaggiare i membri del party con tante 'materia' quante entrano negli slot delle armi oppure delle armature.**
**MATERIA VERDE: permette di lanciare incantesimi basati sul fuoco, sulla terra, sul ghiaccio o sui fulmini; oppure di curare i personaggi o proteggerli creando una barriera.**
**MATERIA VIOLA: aumenta i punteggi relativi alle caratteristiche (stato di salute, velocità ecc.).**
**MATERIA BLU: aumenta il potere di altre materia.**
**MATERIA ROSSA: permette di evocare gli elementali.**
**MATERIA GIALLA: dà la possibilità di rubare, lanciare oggetti, attaccare due volte ecc.**
**L'efficacia di ogni materia è misurata in stelle; ovviamente, tante più sono le stelle tanto più elevata è l'efficacia delle varie materia. Imparate a gestire le materia tenendo presente che diminuiscono le statistiche del personaggio che le ha equipaggiate.**

## CONOSCI LE TUE LIMIT

**Le limit break sono mosse speciali particolarmente potenti. Non possono essere performate sempre, ma solo quando l'energia della relativa barra arriva**







**a un certo livello che si raggiunge subendo una certa quantità di colpi. Ci sono molte limit che potete imparare nel corso del gioco; si apprendono in modi diversi. Ovviamente, avanzando di livello diventano sempre più potenti ed efficaci. E spettacolari.**

## L'INVENTARIO

**Un gioco tanto vasto e completo eppure ben programmato non poteva che avere un sistema di gestione efficiente e completo. Nei vari menu vi muovete con rapidità e precisione e non avrete problemi a tenere sotto controllo armi e armature, oggetti, materia e altro.**



CLASSIC

## GLI ESAURITI

Ecco il dettaglio dei personaggi di **Final Fantasy**. Tenete presente che non potete affrontare i vostri viaggi con più di tre elementi: è pertanto fondamentale conoscere bene i vostri eroi ma è altresì importante assecondare le inclinazioni di ciascun membro quando si tratta di equipaggiarlo o farlo crescere. Per esempio, cercate di specializzare nelle arti magiche di offesa i componenti predisposti e sviluppate la forza di quelli che di base sono adatti a uno scontro più fisico.



**CLOUD STRIFE**: l'eroe del gioco: è bravo con le lame, inoltre è in gamba con gli incantesimi. Per giunta, è rapido e forte. Il personaggio più completo, probabilmente.



**TIFA LOCKHEART**: un tipetto deciso, apprenderà delle Limit molto interessanti. È bene equipaggiarla con le materia a lungo raggio.



**AERIS GAINSBOURGH**: una ragazza misteriosa, la trama ruota di fatto intorno a lei. È molto brava con gli incantesimi ma è debole, pertanto è bene proteggerla.



**RED XIII**: ha una forza paragonabile a quella di Cloud, ma è poco resistente ai colpi degli avversari.



**BARRET WALLACE**: il capo della Avalanche, è fisicamente forte ma è decisamente una pippa con le magie.



**VINCENT VALENTINE**: personaggio losco, dispone di eccellenti limit. Può tornare utile verso la fine del gioco, ma mica vi dico perché!



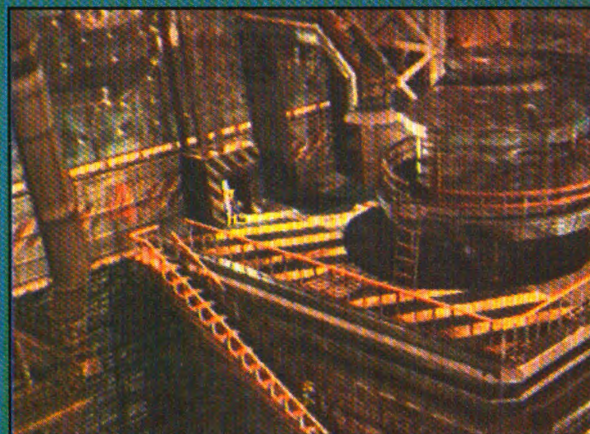
**CAIT SITH**: divertente e originale tipo, la cui limit di secondo livello ha un'efficacia variabile a seconda del risultato della slot machine. Giuro.



**YUFFIE KISARAGI**: questa strana signorina è una ladra molto abile che (forse non dovevo dirvelo) si aggiungerà più avanti al party. Dispone di trucchi abbastanza utili.



**CID HIGHWIND**: Cid è un uomo interessante, che fa dell'abilità in tutti i campi il suo forte.



*I personaggi si muovono su sfondi pre-renderizzati. I fondali sono una delle cose più belle del gioco per dettaglio e definizione.*




*Tre bersagli, una scelta. Ogni personaggio può attaccare un nemico alla volta.*

*Alla fine di ogni combattimento, verranno visualizzati i punti raccolti da ogni lottatore e quanti gill (copechi, rune, sacchi, narcodollari....) hanno guadagnato.*

Gained EXP and AP.
EXP 48p AP 7p
PIOTTA EXP: 728p Level: 7 next level: 221p
MANDRAKE EXP: 395p Level: 6 next level: 242p

altissima; lo stesso può dirsi per i personaggi poligonali, che sono dettagliatissimi e bellissimi. Purtroppo si nota un po' lo stacco tra i fondali e gli eroi tridimensionali. All'interno di queste aree (la cui grafica è incredibilmente bella e i fondali sono vere e proprie opere d'autore) si compiono le azioni di interazione con gli elementi e i personaggi non giocanti. Le aree sono le più diverse: **città**, **veicoli**, **porti**, **navi**, **foreste**, **dungeon**, **negozi**, **case**, **fortezze**; non mi fermo più, locande, deserti, fabbriche, stazioni, templi, laboratori ecc. Gruppi di locazioni omogenee sono uniti da una mappa in grafica tridimensionale nella quale ci spostiamo a piedi oppure con gli altri mezzi di trasporto che otteniamo.

## PRESTIGIRIBIRIZZAZIONE

Ecco i codici per l'**Action Replay**, potrebbero servirvi:

8009D12E 000F: Gil infiniti
8009CAAE C201: Hi-Potion infinite
8009CAB0 C202: X Potion infinite
8009CAB4 C204: Turbo Ether infiniti
8009CAB8 C206: Mega Elixir infiniti
8009CB3E C249: Magic Source infiniti
8009CABA C207: Phoenix Down infiniti
8009C620 0007: Force Stealer
8009C620 000F: Ultimate le armi
8009C620 001C: Power Soul
8009C620 002E: Max Ray
8009C620 0600 : Gold Armlet
8009C620 0C00 : Wizard Bracelet
8009C620 0061: Magic Shuriken
8009C620 1F00 : Choco Bracelet

Ecco i codici per la **Game Shark**:
8009d260ffff: Gil infiniti
8009d7d8ffff: Passaggio rapido di livello

## I FULL MOTION VIDEO

**La qualità delle scene di intermezzo è troppo elevata per qualsiasi altro videogioco, c'è quasi da impazzire a guardarle; scegliete il superlativo più superlativo che avete e riservatelo alla persona che amate e ai filmati di Final Fantasy VII.**







*I colori sono belli e brillanti, specialmente durante l'esecuzione di mosse speciali come questa (che però è a nostro danno).*




### IL MIO RUOLO ALL'INTERNO DEL GIOCO DI RUOLO

Una delle caratteristiche del gioco è che, ogni tanto, spostandosi lungo l'area di gioco si incappa in combattimenti 'casuali' nel senso che non vediamo il nemico se non quando lo andiamo ad affrontare e gli scontri sono inevitabili. Non bisogna dimenticare che **Final Fantasy** è un gioco di ruolo e ha tutte le caratteristiche tipiche dei GDR: **hit point**, armi e armature con parametri numerici di offesa e difesa, magie, medicine ecc. Tutti questi elementi ovviamente aumentano col passare del gioco: colpi e magie diventano sempre più efficaci, e anche la resistenza agli attacchi dei nemici aumenta in modo evidente. La bellezza di queste fasi è legata al progredire nel gioco: guadagnando le magie è possibile evocare gli elementali che sono espressi con una grafica disarmante. Gli effetti di luce, il look 'potente', le dimensioni: tutto dà un senso di incredibile forza ed è molto epico ed esaltante.

### OK, MI HAI CONVINTO: NON LO COMPRO

Per **Final Fantasy VII** non è possibile adottare i parametri normali di giocabilità, grafica, longevità. Bisogna dare un giudizio - e non un voto - alla trama, ai personaggi, all'atmosfera, a quanto dispiace terminarlo e ricostruire i pezzi delle vicende di persone (e non personaggi) con cui si è trascorso tempo insieme e ai quali si è voluto bene. D'altronde, se volete una valutazione più classica, eccovi accontentati: la grafica del gioco la vedete da soli dalle immagini a corredo. L'audio è adeguato e tanto basta. Sulla giocabilità ho parlato pure troppo, e se volete sapere della longevità vi dò un numero così vi regolate da soli: **novanta ore**. In cambio di cinquantamila lire. Ho veramente detto tutto.




*Costui è quello che abbiamo chiamato Mandrake. Sta per effettuare un super colpo chiamato Super Shot: una cannonata! Ahahahaha!....*




*L'utilizzo della Limit Break chiamata Braver consente a PIOTTA di attaccare più coraggiosamente (e con più risultato) un nemico.*




*Questo nemico ci sta facendo DAVVERO male. Il segreto è attaccarlo quando alza la coda per colpire con il Tail Laser.*

## FINAL FANTASY VIII



**È uscito in Giappone Final Fantasy VIII. L'ottavo capitolo della serie è sicuramente uno dei candidati al titolo di gioco dell'anno, non c'è dubbio. Però abbiamo deciso di non recensirlo nella sezione Import, perché mai come in un gioco della serie di Final Fantasy vale il discorso che è inutile giocare se non si può capire niente della trama. Conosco persone che hanno giocato Metal Gear Solid in giapponese (e inglese, italiano, greco, latino, mongolo dell'Est, austrungarico, vietnamita e marchigiano, di Solid Paolo ne esiste uno solo!), ma si tratta di tipi troppo annodati; ai giocatori normali, invece, devo consigliare di aspettare una versione comprensibile per godere del meglio che il gioco ha da offrire. Accenniamo brevemente a quelle che sono le caratteristiche di questo ottavo episodio (il secondo su PlayStation).**

**- I personaggi hanno abbandonato il look manga e sembrano più 'occidentali' per venire incontro ai desideri dei giocatori del resto del mondo che hanno onorato Final Fantasy VIII esprimendo oltre tre milioni di consensi (leggi copie vendute). Inoltre, per quanto riguarda il loro aspetto grafico, sono privi delle stondature del Gouraud Shading e risultano più ricchi di texture, ciò che fa notare di meno lo 'stacco' dai fondali poligonali.**

**- La storia si basa sull'amore.**

**- I personaggi, come da tradizione, sono completamente nuovi. I due protagonisti sono un diciassettenne (Squall Leonhart) timido e distaccato che usa un'arma a metà tra una pistola e una spada (la Gunblade), e un giornalista effervescente ed estroverso (Laguna Loire) di ventun'anni.**



**Ovviamente ci saranno altri personaggi sui quali è stato fatto dagli sceneggiatori un forte lavoro di caratterizzazione, anche grazie alla creazione di background credibili e intensi.**

**- Il party è raffigurato sempre da tutti i componenti (e non da un solo membro, come nel recensito settimo capitolo).**

**- Ritornano i chocobo; per giunta, grazie alla compatibilità con la Pocket Station è possibile scaricare i chocobo trovati e allevarli in pieno stile Tamagotchi; poi, tornando a giocare con Final Fantasy VIII, durante le vicende di Squall e Laguna ci avvantaggeremo dei progressi che abbiamo fatto compiere ai dolci chocobo.**

**- Sono spariti i combattimenti occasionali, e l'abilità dei nemici si adeguerà a quella dei personaggi controllati per offrire sempre un livello di difficoltà adeguato alle capacità acquisite giocando.**

**- È stato abbandonato il look cyberpunk del settimo capitolo e le locazioni sono più orientate a un classico stile medieval-futuristico.**

Casa: **Squaresoft**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese, ad autunno versione PAL**

# Chocobo Racing



DI CHRISTIAN PETTINI



**Planet Voto 77**

| | |
|---|---|
| Grafica | 6 |
| Gameplay | 6 |
| Sonoro | 7 |
| Longevità | 7 |
| Originalità | 7 |

IMPORT

***La Square proprio non riesce a creare giochi normali: prima Bushido Blade, un simulatore di samurai più che un picchiaduro; ora, per i giochi di guida, dopo un racing 'di ruolo' ce ne regala uno 'fumettoso' di grande richiamo: Chocobo Racing.***

Nel vasto panorama dei titoli per PlayStation, esistono alcuni generi al cui interno vanno inseriti giochi simili fra loro, che possono essere tranquillamente raccolti in un sotto-genere ben specifico; per comprendere meglio il concetto, basta pensare ai wargames strategici in tempo reale, ai giochi manageriali di calcio e anche ai racing, diciamo così, "fumettosi". A questa particolare categoria (che nasce con **Super Mario Kart** sulle console Nintendo) appartiene senz'altro **Chocobo Racing**. Si tratta di driving games che come caratteristiche hanno il disimpegno, una giocabilità immediata e non particolarmente sofisticata, un look fumettoso e un'opzione multiplayer parecchio invitante.





### UN GIOCO DOTATO DI GRANDE PERSONALITÀ

È importante che un videogioco abbia personalità; con ciò voglio intendere una serie di elementi 'stilistici' costanti, che si ripetono sempre durante tutta la realizzazione. Contribuisce ad arricchire la personalità di un gioco, per esempio, lo stile grafico dei menu, dei personaggi e delle piste soprattutto in un genere già abbastanza caratterizzato per sua natura (quale sicuramente è quello dei racing fumettosi). La ciliegina sulla torta, poi, sono tutti quegli elementi di contorno, quali **jingle** o **forma del puntatore** nello schermo delle opzioni, che contribuiscono a dotare un gioco di personalità. Grazie a questo carattere deciso, il gioco spicca anche se poi non si rivela un capolavoro. Per l'appunto, lo stile generale, disimpegnato e umoristico, caciarone e coloratissimo, contribuisce molto a conferire al gioco la caratteristica di 'personalità' in parola.

### SE MIO NONNO AVEVA CINQUE PALLE ERA UN FLIPPER

Avere personalità non significa necessariamente essere un buon gioco. Questo esordio puzzolente dovrebbe farvi intendere che le parole che seguiranno non avranno il profumo di rosa. E così è; purtroppo la personalità di questo **Chocobo Racing** (caratteristica che gli è propria; non fosse altro per il fatto che i programmatori sono quelli della **Square**, ovvero tipi che sanno come caratterizzare un prodotto) basta sì a farlo risaltare in mezzo alla massa di generici prodotti 'anonimi', ma è poi la godibilità che deve fare di un gioco un grande gioco. E qui, purtroppo, casca l'asino: sebbene sia molto suggestivo controllare un



▲ *Volti poco noti celano corridori dotati di grande personalità. Ognuno ha caratteristiche diverse di resistenza, velocità e tenuta di strada. Diuertitevi a scoprirli!*

## LA PERSONALIZZAZIONE DELLA MODALITÀ GRAND PRIX

**La modalità GP offre una possibilità interessante; il campionato si corre su quattro circuiti ma, nella schermata apposita, è il giocatore che sceglie le piste decidendone altresì la successione. Dalla piantina selezioniamo i quattro circuiti su cui correre. Sebbene non siano molto caratterizzate a livello grafico, si diversificano molto per quanto riguarda la conformazione: alcune sono più annodate di un gomitolo di spago!**




## Who's gonna ride your wild chocobo

**La sequenza filmata che apre il gioco è davvero bella: a parte il fatto che tecnicamente merita un plauso, essendo full screen, bisogna ammettere che è davvero divertente e risalta il carattere scanzonato e casinaro che il gioco vorrebbe avere. Il povero Chocobo affronta agguerriti avversari che partono alla grande, urlano e si tirano di tutto e come se non bastasse Nonna Papera ostruisce la strada impedendo al povero animale di raggiungere il traguardo con la prima posizione guadagnata dopo tante fatiche.**









chocoboo (ma ovviamente è possibile selezionare anche altri personaggi), è proprio il sistema di controllo poco immediato che non consente a **Chocobo Racing** di pompare. Alla base di un racing fumettoso, infatti, ci devono essere l'immediatezza, la facilità nel sistema di controllo e una certa permissività del motore di gioco per fare in modo che giocare sia semplice e insieme piacevole e gratificante.

***E PRIMA O POI FARÒ LO SBAGLIO DI FARE IL PAZZO E VENIR SOTTO CASA***

Personalmente, inoltre, sono dell'avviso che questo genere di prodotti, i 'racing fumettosi' (non si può sentire!), non debbano trovare spazio su una console come la PlayStation. Sebbene la ricchezza di titoli, anche in termini di varietà, non può che essere un pregio, evidenti ragioni culturali mi sembra che debbano portare alla conclusione che i cloni di **Super Mario Kart** non siano adatti alla PlayStation. Che pure ospita giochi 'simpatici' come i platform 3D disimpegnati (**Gex**, **Spyro**, **Croc**); il problema è che non c'è la storia per un gioco del genere su PlayStation e, tutto sommato, nemmeno il pubblico: che si è abituato a divertirsi con i racing fumettosi sul Nintendo 64. Ecco, l'ho detto.

***PERCHÈ IO DA QUELLA SERA NON HO FATTO PIU' L'AMORE SENZA TE...***




La grafica contribuisce in modo determinante (al pari dell'approccio del sistema di controllo facilitato) a fare, di un qualunque gioco di guida, un racing 'fumettoso'. I personaggi sono tutti quanti molto carini e simpatici; purtroppo, una volta in




pista rendono abbastanza male e non sembrano modelli tridimensionali, bensì sprite; questo crea un effetto simile a quello di un altro driving game disimpegnato, **Wreckin' Crew**, che non era proprio un gioco da avere a tutti i costi. Le piste sono poco caratterizzate (insomma, per tornare al discorso, hanno poca 'personalità') e risultano abbastanza anonime. Un po' perché si assomigliano tra loro, un po' perché non presentano grosse idee (le localizzazioni sono abbastanza canoniche); e da questo punto di vista i circuiti del vecchio - ma sempre buono - **Motor Toon GP 2** erano sicuramente migliori. Ma non finisce qui: il gioco clippa abbastanza, e questo durante le fasi meno concitate si nota con troppa evidenza, contribuendo a far calare i giudizi sulla grafica e in generale il voto finale.

*Le piste sono abbastanza anonime e non presentano caratteri grafici particolarmente esaltanti. Peccato, perché parte del fascino di un racing fumettoso è proprio il look delle piste.*

***PER BAMBINI? ARRIVANDO SEMPRE ULTIMI FINIREBBERO AL MANICOMIO!!!***

L'ultimo aspetto che va analizzato è quello della **giocabilità**. Si è accennato al fatto che il controllo via pad (peraltro solo lo sterzo è analogico: accelerazione e freno sono invariabilmente legati al controllo con i tasti) è un po' ostico. Ebbene, a peggiorare il quadro della situazione interviene il fatto che la difficoltà media è un po' troppo elevata. I nemici sono bastardi dentro e non mollano tanto facilmente e questo, unito al fatto che nelle piste più tortuose andrete spesso a sbattere per colpa del perfettibile sistema di controllo, comporta che la difficoltà media renda il gioco un poco ostico. Sicuramente lo è abbastanza da far sconsigliare questo **Chocobo Racing** agli irascibili e a tutti quelli che potrebbero pensare che in un gioco come questo sia semplice arrivare sempre primi.




*La modalità Story Mode non è impeccabile, ma divertente sì.*

## CHOCOBO RACING TREMA: ARRIVANO I CONCORRENTI!

**Sebbene io, sottoscritto recensore indegno, come ho spiegato nel compimento della recensione, disapprovi la scelta di riportare un gioco in stile Super Mario Kart su PlayStation (per evidenti motivi di audience), le software house hanno deciso di puntare su questo genere particolare di racing, e siccome Patrizia è sicuramente contenta di poter giocare con qualche clone di SMK, io sorrido & abbozzo. Tra le prossime uscite spiccano due titoli più promettenti di altri; vediamoli.**

**- Speed Freaks: in sviluppo da una vita, ha un look divertente e divertito e promette frizzanti sfide multiplayer. Personaggi simpatici, piste coloratissime e fuori di zucca e quant'altro. Ma se la PlayStation fosse nata per questi giochi, avrebbe avuto frontalmente quattro prese per i joypad, proprio come... no, non farò un'altra volta pubblicità alla concorrenza.**

**- Crash Team Racing: forse l'unico giocone tra quelli del genere per via del sicuro appeal dei personaggi. Grafica moooolto risoluta e sistema di controllo ineccepibile (uno dei punti di forza dei giochi con la simpatica mascotte Sony) uniti a un look ben noto e sicuramente vincente: ecco gli ingredienti di quello che si annuncia come un titolo davvero buono! Chissà che l'indegno recensore non si ricreda...**

## Ricchi premi e munitions

**Una particolarità di Chocobo Racing è la gestione dei bonus. Ogni corridore ha un'arma base (scegliete la vostra fra un ampio lotto subito dopo aver deciso il corridore) che userà con L1; dopo averla usata, sarà necessario attendere che la barra in alto a sinistra si sia ricaricata per poterla usare nuovamente. Con R1, invece, usate gli item che raccogliete sul percorso. Entrambi i bonus sono abbastanza canonici: il turbo, il missile a ricerca, il salto, la barriera protettiva ecc.**







**A favore:**
- Titolo ben confezionato
- Ideato dalla Square, un nome una garanzia
- Fantastico per il pubblico più giovane

**Contro:**
- Graficamente non da urlo
- Controlli difficili
- Gameplay decisamente scarso
- Inferiore a **Speed Freaks**

## LE OPZIONI DEL MENU




**Prima cosa: ricordate che si tratta di un gioco giapponese e quindi il tasto per scegliere è Cerchio e non X.**
**Opzioni: le canoniche opzioni che vi faranno procedere a tentoni essendo tutte in giapponese...**
**Story: interessante modalità, presentata con grafica accattivante: viene raccontata una storia (che tanto non capirete perché è tutta in giapponese) e per proseguire nella narrazione dovete, ovviamente, affrontare i circuiti e vincere.**
**Time: la più canonica delle modalità.**
**GP: il cuore del gioco in singolo che presenta piacevoli novità, tanto che gli ho dedicato un box apposito!**
**Versus: l'usuale modalità di sfida con lo schermo diviso.**
**Relay: sfida in cui a ogni giro si cambia corridore; una sfida a squadre tipo staffetta, insomma.**
**Data: per gestire la memory card.**

Casa: **Agetec/ASCII**
Genere: **Picchiaduro**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **14**

Compatibilità: **Nessuna**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC americana**

# Fighter Maker

DI CHRISTIAN PETTINI

**Planet Voto**

**79**

| | 1-10 |
|---|---|
| Grafica | 5 |
| Gameplay | 7 |
| Sonoro | 6 |
| Longevità | 9 |
| Originalità | 9 |

IMPORT

***Fighter Maker, riprendendo le caratteristiche dei 'construction kit' che permettevano all'utente di crearsi gli elementi del gioco, offre la possibilità di plasmare il proprio combattente: capolavoro o ciofeca? Entrambi...***



Di picchiaduro è pieno il mondo PlayStation. Ce ne sono di tutti i tipi: belli, brutti, ambientati nel medioevo come nel futuro, localizzati ovunque, dalle classiche arene ai luoghi più stravaganti. Media Fighter è ambientato in redazione (il boss finale, Roy-il-direttore-non-esimio, non lo batte nessuno!) e, grazie all'aiuto e al sostegno di parenti e amici, ha venduto quasi cento copie (64, per la precisione).

### DUE GIOCHI IN UN UNICO CD

Passando all'esame di questo gioco, peggiore di Media Fighter ma comunque interessante, è d'obbligo fare una premessa: separando la sezione dedicata alla customizzazione del lottatore si ottengono due giochi distinti, la cui qualità è assai diversa. Infatti, chi è interessato alla parte giocata e se ne frega di crearsi il proprio lottatore non troverà un titolo in grado di soddisfarlo. Colori i quali, invece, sono attirati dall'idea di settare l'intero repertorio di mosse del proprio lottatore, saranno affascinati dalla possibilità offerta da questo Fighter Maker, la cui sezione di customizzazione è tanto ben fatta da assomigliare agli strumenti professionali che usano gli sviluppatori della Namco per le puntate di Tekken.



Non manca nessun "look canonico" e ci sono il ninja, il vecchietto, il panzone. Nessuno però sembra poi così interessante.

### COME GIOCO, FIGHTER MAKER È ABBASTANZA ESIMIO

Esaminando sinteticamente il Tekken che c'è in questo Fighter Maker, troviamo un titolo che, al di là dell'alto numero di lottatori presenti, non offre nulla. La grafica è triste perché i fondali sono poveri e i lottatori, pur grossi, non sono dotati di un gran numero di poligoni. Non ci sono story modes e nemmeno personaggi nascosti. Le animazioni, sì fluide, mostrano la povertà delle figure in 3D. Vi basta? No? Non importa, perché non è finita qua. La giocabilità è discreta perché, accanto a una buona risposta e un sistema di controllo classico ed efficace, troviamo una scarsa intelligenza artificiale degli (esimi) avversari controllati dal computer. Soprattutto quest'ultimo è il difetto che il giocatore non può ignorare.




Mai visto un menu così povero graficamente. Il gioco punta alla sostanza. Quando mai avete visto un'opzione "edit mode" in un picchiaduro?

### WIN CHAN, JU JITSU, SUL SA DO, JEET KUNE DO O L'ESIMIO SIFU CHOO KANG?

Cominciamo ad annusare il buono quando scegliamo il lottatore da controllare. Differentemente dagli altri giochi di botte, i fighter si distinguono per l'aspetto esteriore e non anche per lo stile di lotta: scegliamo quest'ultimo dopo aver deciso chi controllare. Questo significa che ognuno dei 20 soggetti




## La memory card e i dolori di pancia

**Dopo aver perso due giorni e due notti per creare un intero repertorio di mosse, giustamente vorrete salvare il tutto sulla fidata memory card. Mettetevi seduti, perché la notizia che vi sto per dare non vi piacerà: il numero di blocchi necessario è alto. Molto. Vi serve... ehm... vi serve una memory card per ogni lottatore che decidete di creare. Qui sotto c'è il dettaglio degli spazi che vengono occupati da ogni singola funzione:**
**Basic: 2 blocchi**
**Hit: 5**
**Throw: 4**
**Win/Lose: 1**
**Logic: 1**
**Profile: 1**







## GIRATE LA TELECAMERA E VIA CON LE MOSSE!

**Ecco il sugo del gioco! Sembra tutto molto complicato ma invece, una volta presa la mano, farete compiere al lottatore i gesti più strani! È persino possibile replicare le mosse di Eddy Gordo (Tekken 3), ispirandosi a quelle compiute dal lottatore di Capoeira che assomiglia molto a Tiger, peraltro. Per imparare a usare l'edit come merita, vi conviene impratichirvi analizzando le mosse esistenti e modificando quelle; solo dopo aver capito le singole funzioni e dopo aver capito quali sono i parametri da tenere sott'occhio, potrete creare qualcosa dal nulla fino a settare anche le proiezioni, che sono la cosa più difficile da editare perché dovete tener presente che c'è un altro lottatore con cui interagire. Ogni volta che terminate, con "Store Changes" salvate quello che avete fatto, che andrà a sostituire le informazioni contenute precedentemente.**



presenti può combattere con l'arte marziale decisa da noi. Il buon profumo lo sentiamo quando, tra gli stili di lotta, troviamo la voce 'custom', che ci richiama a quanto indicato nel titolo, ovvero l'opzione di **edit**. Prima di parlare delle qualità di questa modalità, è bene chiarire il peso che occupa nell'economia dell'intera realizzazione. Dal nome alla povertà (grafica e di IA soprattutto) della sezione di combattimento, è chiaro che il gioco punta sulla fase di customizzazione e che la parte degli scontri è meramente accessoria. Infatti, è palese che il gioco va affrontato così: costruisco il mio lottatore e poi combatto, magari contro la 'creatura' di un amico. Si tratta di un modo nuovo di giocare, e chi cerca **Tekken** sta leggendo la recensione del gioco sbagliato. Però continui a leggere!




*La parte giocata è terribile, sia a livello grafico che di sfida.*

### TUTTI AL DOJO A IMPARARE LE MOSSE

La sezione dedicata alla **customizzazione**, si diceva, è realizzata davvero bene. Purtroppo non è possibile modificare l'aspetto fisico dei lottatori né tanto meno crearne uno dal nulla. Non è neppure concesso di variare in qualche modo l'aspetto cromatico. Bisogna però dire che la schiera dei 'gusci' presenti è abbastanza varia e replica i tipici personaggi che si incontrano in ogni buon picchiaduro: il cinese, il wrestler, il ninja, il soldato 'ammarecano', la donna senuta e tutti gli altri ben noti stereotipi. Il sugo sta nella possibilità di creare l'intero set di mosse a disposizione del fighter: le mosse base, le guardie, i colpi (calci e pugni), le prese e le proiezioni. Avete capito bene: potete far compiere al combattente le mosse più ridicole e strane, stabilendo i movimenti di ogni singolo arto. La meraviglia è che l'operazione è semplice; magari non sarà immediata ma, dopo aver imparato a usare l'editor, riuscirete a far fare al lottatore le mosse che decidete voi. L'ampio box esplicativo che trovate qui attorno vi introdurrà nel mondo della customizzazione.

### NON METTERTI LE DITA NEL NASO

In definitiva, trovandomi a dare un giudizio finale, non posso che considerare unitariamente il prodotto che ho testato. Ritengo ingiusto fare una media semplice tra i voti che meritano la parte giocata e l'editor, perché il peso relativo della seconda opzione, come spiegavo, è certamente superiore. Di picchiaduro brutti ne abbiamo giocati tanti, e in effetti gli incontri di **Fighter Maker** devono essere bocciati. Tuttavia, in nessun picchiaduro scarso abbiamo controllato un lottatore le cui mosse sono state disegnate da noi; e questo aumenta notevolmente il valore del prodotto. Se vi piace l'idea di inventare le mosse di un lottatore e poi ve ne fregate se il fighter che avete disegnato voi, che gira la testa come l'esorcista ogni volta che tira un cartone e fa gestacci quando vince, e poi, dicevo, ve ne fregate se combatte contro un lottatore che non è mosso da chissà quale IA, a voi basta lottare con la vostra creatura, allora questo è il gioco che fa per voi. Quindi, tenendo in considerazione che la parte giocata di FM non può in alcun modo rivaleggiare con prodotti ben più sofisticati, quali **Evil Zone**, **Kensei**, **Tekken 3** (e **2**, e **1**...), la possibilità di editare le mosse di un lottatore mi ha fatto decidere di non bastonarlo, e anzi di dargli un voto che dovrebbe spingervi, se non a comprarlo, a dargli una sincera, decisa occhiata.

*Le prese sono discretamente elaborate. Ispiratevi a quelle esistenti per farne di vostre nell'edit mode.*




## La funzione edit: tra il pongo e l'ingegneria genetica

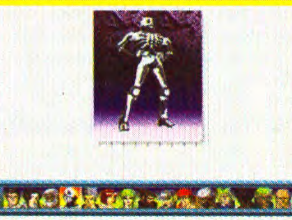
**La prima cosa da fare sarà scegliere uno dei lottatori. Abbiamo detto durante la recensione che il "guscio" è immodificabile. Il resto sì, però! Le opzioni più importanti, appena raggiunto l'edit mode, sono:**




**- Profile: decidete il nome, la data di nascita, il sesso (di un lottatore che, fisicamente, esiste già...?), il gruppo sanguigno, l'hobby ecc.**




**- Body: permette di selezionare l'aspetto esteriore del fighter**



**- Motion: il cuore dell'edit mode. Scegliete cosa editare, se un colpo, una presa, una animazione di vittoria o di sconfitta e una mossa base (guardia e movimenti). Selezionate una voce di queste e potete decidere se creare una azione nuova o modificarne una esistente. Per ogni mossa decidete il nome (fico!), la configurazione (i tasti da premere e l'"hit", ovvero quando colpire e quanto dura l'impatto) e, finalmente, la mossa fisica (motion). Cliccando con X, accedete a una scheda con il numero dei frame. Selezionatene uno ed editatelo (oltre all'edit, dal menu "pose" potete anche copiare un altro frame, rigirare a specchio la mossa ecc.): dovrete settare i movimenti del corpo e di ogni singolo arto (braccio, avambraccio e mano, per esempio), il fix point e infine la forma della mano. In questa sezione, per facilitarvi il compito, con L1 vedete i singoli frame e con Triangolo scegliete la visuale. Entrambe le opzioni sono utilissime.**







**A favore:**
- Modalità di customizzazione
- Longevità garantita
- Originale

**Contro:**
- Grafica ridicola
- Intelligenza artificiale lessa
- Esimio

Casa: **SNK**
Genere: **Picchiaduro**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

# Fatal Fury Wild Ambition

DI **CHRISTIAN PETTINI**

**Planet Voto**

**89**

| | |
|---|---|
| Grafica | 6 |
| Gameplay | 9 |
| Sonoro | 7 |
| Longevità | 8 |
| Originalità | 6 |

IMPORT

***La SNK è morta...Viva la SNK! La serie di Fatal Fury si ripropone con una attuale veste tridimensionale ma mantiene il 'gusto' 2D che ne ha decretato il successo. E questo Wild Ambition è proprio un gioco per chi di beat'em up se ne intende.***

Pensando al passato dei picchiaduro, il pensiero va ai bidimensionali di due softhouse giapponesi, la **SNK** e la **CAPCOM**. Entrambe hanno prodotto giochi fantastici che hanno conosciuto un grande e meritato successo, grazie alla pubblicazione di serie molto longeve. Quella di **Fatal Fury**, giunta alla centosettantaseiesima uscita, è una di queste. Come potete vedere dalle immagini, rispetto alle centosettantacinque uscite precedenti, introduce un acido nuovo: un motore interamente poligonale.



Ecco il sapore bidimensionale: le esplosioni che invadono lo schermo sono rimaste identiche a quelle delle centosettantacinque puntate precedenti.

***IL TREDDI' PIU' BIDIMENSIONALE CHE C'È***

La serie di **Fatal Fury** (**Garoudensetsu** in Giapponese) si è distinta per una caratteristica 'tridimensionale' che spezzava la stretta bidimensionalità: era possibile cambiare piano e schivare così i colpi avversari. Oggi, con i motori grafici poligonali, questo suona quasi banale, ma allora rappresentava una importante caratteristica. Ovviamente la possibilità di 'shiftare' è rimasta e all'uopo è deputato un tasto del pad. Con la pressione dello stesso tasto, nel tempo e alla distanza giusti, è anche possibile schivare l'avversario, sbilanciarlo e aggirarlo, creando così una situazione favorevole. Un altro elemento prettamente bidimensionale che è presente anche in questa versione poligonale è la ricchezza degli effetti grafici che accompagnano i colpi: la luce che invade lo schermo in occasione di una supermossa particolarmente foich costituisce la più schiacciante delle prove.

***BUVMA! VENTIQUATTVO CAVATI! MI VOGLIO VOVINAVE!!***

Sebbene la grafica non sia particolarmente risoluta, il gioco è comunque spettacolare a vedersi. Parte del merito va agli effetti speciali: abbiamo parlato delle esplosioni ma bisogna fare un accenno anche alle scie e agli

## Dal 2D al 3D e ritorno

**Molti giochi nati bidimensionali sono stati convertiti per PlayStation e nel passaggio hanno guadagnato una dimensione, passando ad una grafica poligonale. Nell'ambito dei beat'em up, sicuramente il passaggio più 'rumoroso' è quello compiuto dalla Capcom, che ha portato su PSX il suo Street Fighter, dotandolo di un moderno motore poligonale. Capcom ha comunque optato per il mantenimento di una meccanica strettamente bidimensionale e infatti nel gioco si combatte su un asse; la conseguenza più immediata di questa cosa è la mancanza della schivata laterale. Confrontando la riuscita del passaggio dal 2D al 3D operato da Capcom per Street Fighter e da SNK con Fatal Fury, è onesto affermare che il risultato ottenuto da SNK è senz'altro migliore. Infatti SNK ha mantenuto lo spirito originario modificando molto poco il gioco e mantenendo tutte le caratteristiche delle produzioni bidimensionali. SNK vs Capcom 1-0, palla al centro.**



## LA SEQUENZA INTRODUTTIVA E L'INARRIVABILE CARISMA
















## UN TRAINING MODE IMPERIALE

**La sezione di allenamento è stata realizzata con grande attenzione e sforzo produttivo. Fondamentalmente ricalca quelle classiche che da Tekken in poi sono sempre ben studiate ed efficaci, però aggiunge qualcosa di suo nell'ordine in cui sono presentate le possibilità offerte e nell'interfaccia chiara, giapponese permettendo, ovviamente. Inoltre la sezione "special", che riguarda le mosse super super e che è richiamabile in qualsiasi momento, è curatissima e masterizzerete subito le azioni che ogni fighter può eseguire.**












▲ *La grafica non è eccezionale ma è davvero fluida e fa bene il suo lavoro.*

**DA GIOCARE È 'NA GLASSA**

La giocabilità di questo **FFWA** è eccellente: veloce, a tratti furioso (sotto questo aspetto si nota molto la provenienza bidimensionale), difficile al punto giusto, è dotato di un sistema di controllo che permette di star dietro a tanta tecnicità. Un salto per lo shift (ne abbiamo già parlato), uno per i colpi speciali, uno per i calci e uno per i pugni. La parata si effettua indietreggiando (per la gioia dei detrattori dei vari **Soul Blade** e **Virtua Fighter**) ed è possibile assegnare ai dorsali alcune combinazioni di tasti. Ci sono due barre energetiche; in alto c'è quella consueta, mentre in basso c'è un secondo contatore che si carica effettuando una serie vincente e, una volta al massimo, permette di eseguire una super super.

altri effetti grafici. Spettacolare grazie alle mosse: belle da vedere ma soprattutto facili da fare. Esiste un **training mode**, peraltro ottimamente realizzato, che permette di masterizzare le mosse base e le combo. Un altro aspetto che contribuisce ad aumentare l'appeal generale del gioco è dato dai personaggi. Questi non sono tantissimi, ma sono tutti molto belli: vuoi per il look, vuoi per le dimensioni, vuoi per le mosse, vuoi perché picchiano tutti come dei matti e fanno male tanto. Alcuni (non vi dico quali per non togliervi il piacere di scoprirlo da soli), tramite la pressione contemporanea di due o tre tasti, eseguono alcune mosse particolari di schermo nei confronti dell'avversario.
Questa vaccata, bella ma pericolosa, non sembrerebbe ma aggiunge molto al gioco, specie nelle partite a due.

**NEVER GIVE UP!**

Il gioco è bello sia giocando da soli che in due. Da soli vi scontrerete con una intelligenza artificiale davvero ben programmata, una considerazione quasi superflua trattandosi di un gioco firmato da una software house che ha sempre fatto della 'qualità' un punto di partenza irrinunciabile per qualsiasi sviluppo ludico. Difficile e impegnativo non equivale certo a dire ostico o infame, anzi: **FFWA** è divertente e stimolante, grazie anche e soprattutto alla poc'anzi accennata intelligenza artificiale. In due, poi, il gioco risulta divertente e accattivante, grazie alla presenza di molte mosse spettacolari. L'introduzione delle mosse di schermo, poi, dà ai combattimenti diversi punti in più sotto il profilo del divertimento.

## La scelta dei personaggi

**Loro sono gli eroi. Tutti quanti i personaggi sono molto foich e quindi la longevità non risente del loro numero, un po' basso se confrontato con quello dei beat'em up di oggi.**
















**A favore:**
- Picchiaduro estremamente veloce
- Immediato e divertente
- May Shiranui...

**Contro:**
- Tecnicamente un poco debole
- Difficilino, soprattutto all'inizio
- Solo per intenditori del genere

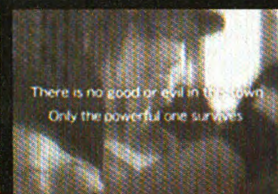
IMPORT












**L'introduzione è breve ma chiarisce con efficacia uno degli elementi di maggior appeal: i personaggi sono tutti molto belli soprattutto perché sono dotati di una personalità non comune. La sequenza introduttiva ci presenta Joe Higashi, un personaggio il cui carisma risalta nelle mosse, nella forza diabolica che dimostra e nella cattiveria dello sguardo. Prima uccide il papà del nostro eroe e poi, dieci anni dopo, si rifiuta di incontrare il 'ragazzo dal kimono di piombo' lasciandolo ai suoi scagnozzi.**

Casa: **Gt Interactive** Genere: **Sparatutto/Strategico** Blocchi memoria: **1**
Sviluppatore: **Pixelogic** Numero giocatori: **1** Compatibilità: **Dual Shock**

# War of the Worlds

DI LUCIO PROSPERI

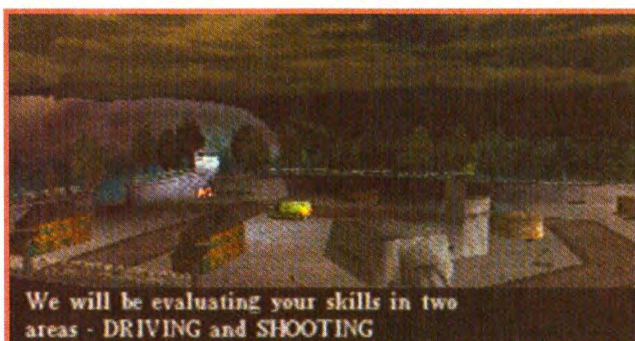


La "Guerra dei Mondi" in questione è quella che descrisse nel 1898 **H.G. Wells** in un suo racconto sull'invasione della Terra da parte degli alieni. Questo argomento ha sempre suscitato un certo fascino sugli uomini, tanto che sia la cinematografia sia i programmatori di videogiochi hanno dedicato molte opere ad alieni e marziani.

***Gli alieni hanno di nuovo preso di mira il nostro amato pianeta; ma io dico: con tutto quello che c'è nell'Universo, sempre qui devono venire a scocciare?***

### ARCADE STRATEGICO?

Il gioco è stato sviluppato inizialmente per PC ma, nel suo passaggio sulla console di casa Sony, ha subito parecchie modifiche soprattutto dal punto di vista del gameplay. Se, infatti, la versione per computer era uno strategico puro nel quale il giocatore aveva il compito di gestire le forze in campo e le risorse, nella versione per console la parte puramente **arcade** è diventata predominante. Avrete a disposizione diversi mezzi bellici, primo tra tutti un **blindato** discretamente maneggevole e armato con una mitragliatrice, per sbarazzarvi dei fastidiosi invasori; questo vi permetterà di essere "padroni" del vostro destino, combattendo in prima linea.




Una bella panoramica della vostra base militare.

### RAGNI MECCANICI

Gli alieni sbarcheranno con un discreto numero di giganteschi **robot**, dalla forma simile a quella di orrendi ragni, dotati di un potente laser con il quale tenteranno di fare 'terra bruciata' tutt'intorno. Spostandovi con il vostro cingolato, con una visuale in terza persona dalle spalle del veicolo, dovrete localizzarli e scaricargli addosso il vostro arsenale, fino a renderli inoffensivi. In alternativa avrete anche la possibilità di utilizzare una **mitraglia**, localizzata all'interno della vostra base, qualora quest'ultima dovesse subire un attacco nemico. In questo caso la visuale diventerà in prima persona e potrete gestire un **mirino**, con tanto di zoom, per colpire con maggior precisione i punti deboli degli enormi aracnidi metallici.



I giganteschi ragni robot sono piuttosto ostici da eliminare.

### IL MONDO È IN GUERRA...

La grafica non sembra nulla d'eccezionale, a causa di una certa povertà delle ambientazioni e una notevole oscurità che, sebbene conferisca una certa atmosfera al tutto, dà l'impressione di voler coprire qualche magagna del motore grafico; buoni, invece, gli effetti di luce, sia nelle scie dei colpi sia nelle esplosioni. Il sonoro è discreto, soprattutto grazie a degli effetti, quali spari e detonazioni, azzeccati anche se un po' ripetitivi. Il sistema di controllo si avvale anche dello **stick analogico**, che dovrebbe garantire una maggiore padronanza del mezzo, indispensabile viste le numerose altre azioni che dovrete eseguire.

### ... MA LA PACE TRIONFERÀ

In generale la struttura di gioco gode di una certa originalità, e se dovessero essere corrette alcune imperfezioni, soprattutto a livello grafico, **War of the Worlds** potrebbe risultare una piacevole sorpresa al ritorno dalle vacanze estive. Certo, un maggior compromesso tra impostazione arcade e strategica, non sbilanciata a favore della prima, avrebbe contribuito ad aumentare una longevità che rischia, così, di essere non particolarmente appetibile. Alla recensione, come al solito, il compito di valutare in modo approfondito il lavoro dei programmatori della **Pixelogic**.



Il vostro mezzo è un blindato, dotato di una mitragliatrice non troppo potente...



Con l'aiuto di un mirino potrete più facilmente sbarazzarvi dei robot nemici.



I nemici hanno attaccato la vostra base: cercate d'impedirgli di avere la meglio.

**Potenzialità**
**80**

**Uscita prevista**
Autunno '99

**Assomiglia a:**
- È un gioco con una struttura piuttosto originale

**Ha qualcosa in più di:**
- **Global Domination** (la parte arcade è più varia e divertente)

**Ha qualcosa in meno di:**
- Qualsiasi strategico puro dal punto di vista della gestione delle risorse





Casa: **Acclaim**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1-15**

Compatibilità: **Dual Shock**

# Re-Volt




DI ALFREDO DELMONACO



Le macchine radiocomandate sono un hobby molto diffuso in Italia e nel mondo. Capita spesso di sentire gente che organizza dei veri e propri Gran Premi da giocare e 'vivere' fino all'ultima curva. Li si vede infatti nei week-end, uno vicino all'altro, che imprecano, esultano e, soprattutto, si divertono.
Le automobiline, che possono arrivare fino a 100 km l'ora, sono delle riproduzioni perfette in miniatura delle loro controparti reali. Purtroppo, il modellismo radiocomandato non può essere considerato un vero e proprio hobby a tempo perso, ma una passione vera e propria.



**Vi è mai capitato di vedere, alla domenica, negli spiazzi dei parcheggi vuoti, un'orda di papà, mamme e ragazzini che si accapigliano senza un motivo apparente? Hanno anche un volante in miniatura in mano? Ahi, ahi, ahi, ahi...**




Ecco le diverse modalità di Re-Volt: assolutamente da non perdere la Stunt Arena e il multi-player.




La freccia in basso a sinistra vi aiuterà a orientarvi quando sarete in clamorosa emergenza 'bussola', magari dentro un tunnel.

**SOLDI DA SPENDERE**

Perché? Il motivo è da ricercare nel costo dell'attrezzatura, che come base ha la 'console' (no, non la Play...) che è la cabina di regia, e poi la macchina vera e propria. Il prezzo?? Un affarone!!! (grande il **Conte** di **Alan Ford**...). Si parte dalle 500.000 lire circa per una console decente con il volantino in miniatura e dal 'palo' (1.000.000) per l'automobilina. Se considerate poi che dovrete aggiungere i pezzi di ricambio in caso di danni, i treni di gomme (che vanno via come il pane), la benzina (e quanto consumano lo sanno solo loro...), vi renderete conto che non è decisamente un hobby economico. Personalmente ho un'amico che è stato preso dal vortice di motori truccati, gomme slick, sospensione ultra dure ecc. che ha cercato di tirarmi in mezzo.




La partenza non è determinante per la vittoria, ma scattare subito aiuta a prendere la traiettoria migliore.

E devo dire che una piccola 'cottarella' (per una **Lancia Hf integrale Bianca** con gli adesivi Martini sulle fiancate... aaaahhhhhhh) mi stava costando un paio di milioni... che non avevo, quindi... ciccia!

## RADIO E FILO (E L'AGO?)

**Una precisazione. C'è molta differenza fra le macchine radiocomandate e quelle filocomandate. Le filocomandate sono quelle che si trovano comodamente in ogni supermercato che si rispetti e sfruttano il collegamento con il filo che collega la console alla macchina. Sono perlopiù giocattolini che hanno l'area di corsa moolto limitata e una guidabilità oscena. Le radiocomandate, invece, sono in tutto e per tutto delle macchine da corsa in miniatura, e sfruttando le onde radio hanno un'area di corsa molto più vasta. Il perché di questa precisazione? Per farvi capire che non sono un cretino, no?**

## CARATTERISTICHE E DIFFICOLTÀ

**Il gioco mette a disposizione ben sette livelli di difficoltà: Rookie, Amateur, Advanced, Semi-pro e Pro. Ognuno di questi livelli, a partire da Rookie, aumenta sensibilmente la velocità dell'autovettura e ne diminuisce la tenuta. Mentre il primo livello è "gratis", gli altri avrete modo di guadagnarli vincendo mano mano i tornei. I parametri di valutazione vi indicheranno le specifiche di ogni autovettura. Dategli un occhio, poiché possono esservi di molto aiuto soprattutto agli inizi. Le specifiche si dividono in:**
**SPEED: è la velocita massima (espressa fra l'altro in miglia orarie). Attenzione che può essere aumentata dai turbo bonus...**
**ACCELERATION: come avrete già facilmente intuito, questa barra misura l'accelerazione del modellino.**
**GRIP: la tenuta di strada. Tenete questo come parametro fondamentale per chi inizia. Gli altri la tengano di buon conto onde evitare fastidiosi check ossei.**
**WEIGHT: il peso va 'de pari passu' con la tenuta e l'accelerazione. Con una macchina molto leggera, difficilmente avrete una buona tenuta, ma in compenso avrete una buona accelerazione. Viceversa, una macchina pesante sarà più stabile, ma in accelerazione... Compromessi, ragazzi, compromessi...**
**TRANSMISSION: avrete la possibilità di scegliere fra le auto in:**
**4WD-Quattro ruote motrici: le più equilibrate ma anche le meno divertenti da guidare, non sbandano (quasi) mai.**
**FWD- Due ruote motrici (quelle davanti): qui già le cose si fanno più complesse. Se sbaglierete una curva decelerando, accelerando dovreste (se ci sapete fare...) recuperare il mezzo.**
**RWD: le bare a quattro ruote. Trazione posteriore per dei mezzi che non prevedono errori. Chi sbaglia... paga in termini di tempo in modo spropositato. Se vi va via la macchinina in curva... CRASH!!! BAM!!!... Chiamate un medico!!!**



▲ *La visuale da vicino è molto spettacolare ma non consente una vista ottimale della strada, cosa importante soprattutto nelle piste più difficili.*





▲ *Sfruttate tutte le rampe dei marciapiedi: vi risparmieranno strada e vi aiuteranno a superare i vostri avversari.*

### LA PRIMA VOLTA SULLA PLAY

Adesso, però, mi viene data la possibilità di rifarmi con la Play. I programmatori della **Acclaim** hanno pensato bene di colmare la lacuna producendo questo giochillo a tema. Una volta entrati nel menu delle opzioni non si può non notare l'ampia scelta di modifiche da apportare. Innanzitutto si potrà scegliere fra la bellezza di **otto macchine base**, ognuna con caratteristiche diverse. Successivamente ci verrà chiesto se vorremo fare una gara singola, un torneo, un prova a tempo o pratica. Non manca il solito schermo delle opzioni che ci permetterà di settare a nostro piacimento tutte le scelte del caso e personalizzare ogni partita.

### CONTROLLO DI GUIDA

**Re-Volt** è una simulazione di guida. Il comportamento delle macchinine viene riproposto in modo fedele a quelle originali. La prima cosa di cui si ha la netta impressione non appena parte il CD è che i programmatori hanno studiato in modo dettagliato tutte le sfumature di quello che è l'ambiente del modellismo. Ci sono un mare di **settaggi** (che spero vengano mantenuti nella versione definitiva...) da regolare, cosicché gli smanettoni useranno quelli di default, ma gli appassionati avranno di che divertirsi a trovare assetti e compagnia bella. Chi ha avuto la fortuna di poter provare almeno una volta a pilotare uno di questi macinini, ritroverà sicuramente parte delle sensazioni provate con questo gioco. Importante sarà, come al solito, la scelta del modellino soprattutto all'inizio. Il consiglio è quello di provarli tutti con l'apposito menu di training. Una volta acquisite le derapate e presa confidenza, inizierete a divertirvi di brutto brutto. A tal proposito vorrei sottolineare il menu di registrazione-tempi che vi aiuterà moltissimo a capire (tramite gli intermedi) dove guadagnate o perdete preziosi decimi.

### FLUIDITÀ E AFFINI

Anche se curato, **Re-Volt** non è esente da difetti. La grafica, innanzi tutto, non è molto definita. Questo, naturalmente, assesta il



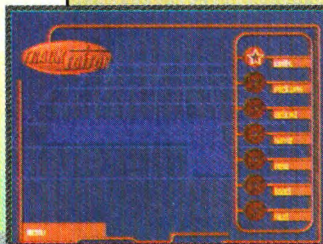

## CHI NON GIOCA IN COMPAGNIA... NON SI CHIAMA GEREMIA

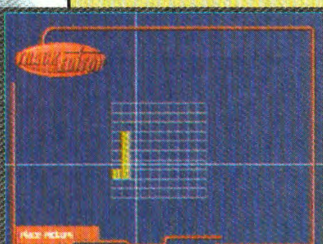
**Una delle opzioni più divertenti è quella che prevede l'impiego, tramite il multitap, di quattro giocatori contemporaneamente. Urla, parolacce, risate e tanto divertimento non mancheranno per mezzo di una periferica mai troppo sfruttata. Basta avere tre amici e quattro joypad, oltre al succitato multitap. Lo schermo in automatico si dividerà in quattro rettangolini lasciando, a dire il vero, non molto spazio per vedere cosa accade. Comunque, la fluidità rimarrà sempre a un livello accettabile e il divertimento pure. Inoltre, sono state implementate delle modalità come la Battle Arena (dove vi dovrete affrontare con i vostri amici e basta), solo per le partite in multiplayer. Provare per credere.**



## L'EDITOR DEI CIRCUITI

**Re-Volt ci darà la possibilità di crearci i circuiti con un'interfaccia semplice e immediata. Una volta selezionato il menu Editor Tracks, potrete selezionare tratti di percorso come più vi aggrada. Lunghi rettilinei, curve a gomito, piste velocissime e tortuosissime. L'editor permette anche di piazzare dove meglio credete i bonus che vi daranno poi le armi. Potrete metterne una quantità illimitata... La costruzione del circuito è semplice e non dà particolari problemi. L'interfaccia si lascia usare con facilità e avrete tutto a portata di mano. Persino i paesaggi della pista non sono difficili da editare: l'unico limite è la vostra fantasia. Inutile dire che con un'opzione del genere la longevità del titolo aumenta spaventosamente. Ah, quasi dimenticavo. Ogni cosa ha il suo rovescio della medaglia. In questo caso l'Editor tracks ne ha quindici. Tanti, infatti, sono i blocchi di memoria che vi occorreranno per poter salvare un vostro circuito. Ma ne vale la pena...**

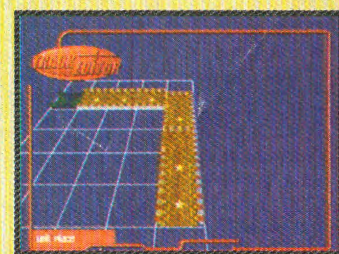












**Potenzialità**

**82**

**Uscita prevista**

*Ottobre '99*

**Assomiglia a:**
- **Micromachines, Formula Kart**

**Ha qualcosa in più di:**
- **Micromachines** (è più simulativo) e **Formula Kart** (è più giocabile e realistico)

**Ha qualcosa in meno di:**
- **Micromachines** (è più frenetico e sfrutta

## MODELLINI IN MINIATURA



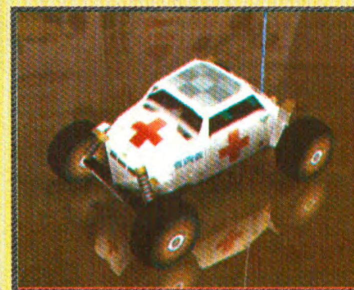
- **RC BANDIT**: dotato, come molti nella sua categoria, di una fortissima accelerazione e velocità massima, ma la sua leggerezza la rende difficile da tenere in strada seppure sia una 4FWD. Consigliata agli inesperti svegli.



- **HARVESTER**: velocità è la sua parola d'ordine. Scatto bruciante e un'ottima tenuta sono i cavalli di battaglia di quello che secondo me è il miglior modellino del gioco( a livello Rookie). La sua mole non proprio leggerina e il 4x4 lo rendono stabile anche in curva.



- **DUST MITE**: molto simile al RC Bandit, solo che, essendo leggermente più pesante (buona questa...), nelle curve tende ad andare meno fuori traiettoria rendendo la vita più facile al pilota.



- **DR. GRUDGE**: altra automobile molto simile al RC. Stavolta, la velocità massima non brilla per lasciare il posto a una perfetta tenuta di strada.



- **PHAT SLUG**: mooolto pesante, racchiude tutte le caratteristiche dei mezzi pesanti. Accelerazione e velocità molto scarsi, ma un'estrema stabilità nelle curve che gli permettono di impostare la traiettoria ideale e guadagnare tempo. Trazione anteriore.



- **VOLKEN TURBO RWD**: unica trazione posteriore a livello rookie, la Volken è veramente difficile da guidare. La sua accelerazione vi leverà da impacci più o meno gravi, ma in curva è ingestibile...



- **COL MOSS**: altro modellino sul generis del RC Bandit e del Dust Mite. Motore brillante e prestazioni generalmente equilibrate, da provare.



- **SPRINTER XL**: quando vi sarete spratichiti con questi "giocattolini", potrete passare a un mezzo serio. Il nome non lascia spazio a dubbi: Lo Sprinter è una macchinina per uomini duri. Numeratevi le ossa, in caso si mischiassero....







*Lungo la pista avrete la possibilità di utilizzare alcuni trampolini per 'volare' sulla testa delle altre macchinine.*

**flame rate** sempre su livelli più che accettabili, ma il colpo d'occhio non è dei migliori. Comunque, la versione gentilmente fornitaci non è completa al 100% e probabilmente i programmatori avranno lasciato per ultimo il problema della grafica di modo da studiare un ideale compromesso fra definizione e flame rate. Anche in quattro giocatori, comunque, il gioco rallenta veramente di rado. L'accompagnamento sonoro è composto da musica house 'a nastro'. Un tunz tunz continuo che, mentre so che alla maggior parte di voi piace, a me provoca una gastroenterite. I pezzi comunque hanno un bel ritmo, e dopo un po' ci si fa l'orecchio; comunque, è disattivabile. Il ronzio del motore, anche se leggermente dissimile dalle controparti reali, fa il suo dovere e rende l'idea del motore elettrico. Carini anche gli effetti delle armi che sottolineano colpi ricevuti, presi ed esplosioni. La giocabilità è stata studiata e realizzata con maestria. La velocità di base e la tipologia di gioco fanno sì che l'utente provi l'unica cosa per cui vale la pena di comprare un gioco, che è il




*Inizialmente potrete solo correre per la Bronze Cup. Vinta questa si sbloccheranno man mano le altre coppe.*



## LE VISUALI 'VISIBILI'

Come ogni gioco di guida che si rispetti, anche **Re-Volt** ci permette di scegliere fra tre visuali. La prima è esterna alla macchina, la seconda subito dietro e la terza da dentro l'ipotetico abitacolo. Non è un segreto che sono un fanatico della visuale interna. Stavolta però mi sono dovuto ricredere, e non perché da dentro la realizzazione sia scadente, ma solo perché, effettivamente, da dietro al modellino tutto risulta più divertente e realistico. Implementata, inoltre, anche una visuale da specchietto retrovisore (che in una macchina radiocomandata non si è mai vista...), molto utile soprattutto quando si è primi e, naturalmente, non si vuole essere superati. Utilizzando la visuale in prima persona, si troveranno delle difficoltà a indirizzare bene le armi. Probabilmente perché non si vede partire bene il colpo, cosicché si ha la netta impressione di sparare alla cieca. Quest'inconveniente non lo riscontriamo nelle altre due visuali. Vedendo la macchinina dall'alto, infatti, si vede chiaramente partire il colpo e arrivare a destino.











▲ *La vostra corsa sarà ostacolata sempre di più da oggetti e ostacoli più o meno naturali, dai palloni da basket alle macchine vere.*

divertimento. La macchinina schizza velocissima sulla pista, e imparare a controllarla come si conviene porterà via molto tempo. Se avrete degli amici e un **multitap** il gioco acquista molti punti. Gareggiare in due o in quattro è uno spasso, dato anche dal fatto che seppur con qualche concessione grafica la fluidità rimane a un ottimo livello anche in quattro. La modalità **Arena**, poi, vi terrà incollati alla Play per parecchio tempo. Un deathmatch all'ultimo sangue, dove solo i più cattivi rimangono vivi.

### MA QUANTO CI GIOCHERÒ?

Oltre a essere un gioco ben fatto e divertente, **Re-Volt** ha un'opzione di editor dei circuiti che ci permetterà di costruirci il circuito come vorremo. Questo allunga di molto la longevità del titolo, già di per sé abbastanza sostanziosa, pompata da cinque livelli di difficoltà crescente e da un mare di circuiti e macchine nascoste. Completando infatti la tabella dei Gran Premi vinti, si accederà a una serie di tracciati altrimenti nascosti. Tutto questo vi garantirà ore di sano divertimento videoludico. Infine, se le premesse verranno mantenute e si metteranno a posto le poche cose ancora da sistemare, Re-Volt potrebbe rivelarsi una sorpresa. La giocabilità non gli manca, e risulta godibile anche giocando da soli, dove avrete sempre qualcosa da guadagnare come macchine o circuiti. I **Time Trial** a tempo metteranno a dura prova i vostri riflessi, dato che per limare qualche decimo sarete costretti a fare i salti mortali. L'intelligenza delle macchine artificiali è buona, e comunque realistica. Vi capiterà sicuramente di vedere qualche avversario che "canna" clamorosamente una curva o un passaggio e si va a schiantare contro un muro. Quindi aspettatevi, nel caso aveste scelto il **Campionato**, una concorrenza agguerrita ma non infallibile.



▲ *La finestra in basso vi dà le indicazioni sulla distanza tra voi e le macchine che vi precedono e vi seguono.*

### CONSOLE, SIM O ARCADE??

Nonostante l'alto livello di realismo che l'**Acclaim** ha voluto dare al gioco, sono state implementate delle modalità nelle quali tutti gli utenti o quasi potranno soddisfare le loro esigenze. Chi adora un tipo di gioco con chiara inspirazione arcade, troverà nella sezione arcade quello che fa per lui. Armi a go-go e una guida meno realistica e più 'semplice', se vogliamo. Per i più smaliziati, invece, la sezione **Simulation** metterà a dura prova la vostra abilità. Qui la guida si fa più impegnativa, e il controllo del modellino è molto più realistico. La sezione **Console** rappresenta anche qui una novità assoluta. Infatti, fate conto di non avere più il joypad ma la console vera e propria del modellino. Quindi avremo molta più sensibilità, e il controllo del vostro mezzo sarà veramente simile alla sua controparte reale. Questo permette a tutti di trovare soddisfazione e allarga di molto la fetta degli utenti interessati all'acquisto del gioco. Se poi a tutto questo volete aggiungere l'editor dei circuiti, molto ben fatto, e l'opzione multiplayer, avrete una marcia in più a un titolo già di per se fresco e divertente. Aspettiamo quindi con ansia la versione finale del gioco per la rewiew.




▲ *Macchina ribaltata, gara giocata. Eh sì, basta un attimo e voilà, siete a gomme all'aria. Non perdetevi d'animo e premete R1 per rimettervi in pista con la testa al posto giusto.*

## BONUS, AMI E COTICA FRITTA

**Per rendere il gioco un po' più... pepato, i programmatori della Acclaim (mica pizza e fichi) hanno inserito dei bonus (che fanno malus...ah, ah, ah) da prendere durante la gara. Queste armi bonus potrete scaricarle addosso al vostro diretto inseguitore o predecessore, in modo da ritardare la loro gara e approfittarne subdolamente... Per ottenere dei bonus basta passare sopra l'icona del fulmine durante la gara. Sarà poi la Cpu ad assegnarvi un'arma random. Sarete poi voi ad attivarla col tasto Triangolo. Fondamentale diventa la tempistica di lancio dell'arma. Siccome le macchine viaggiano molto velocemente, avrete solo un attimo per sparare l'arma addosso all'avversario: quindi... state all'occhio!**
**Le armi sono disattivabili. Se volete divertirvi e basta, va bene, ma se volete qualcosa di più simulativo, allora provate a disattivarle. Vediamo nel dettaglio l'arsenale a disposizione:**



**- SCOSSA ELETTRICA: se otterrete la scossa, potrete sparare una bolla blu di elettricità dal muso della vs. macchinina e far saltare per aria i piloti davanti a voi.**



**- MISSILE: arma micidiale; con questa sarete pronti a far perdere un bel po' di tempo al pilota di fronte a voi.**



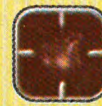
**- SERIE DI MISSILI: confezione famiglia da tre missili. Non c'è due senza tre... una mano lava l'altra... chi va piano... il diavolo fa le pentole ma non i coperchi... e così via..**



**- ELECTRO PULSE: simile alla scossa, ma non si lancia. Funziona così: la attivate e vi avvicinate a un'avversario. Quando questo vi toccherà rimarrà temporaneamente immobilizzato.**



**- BOMBA: la bomba a tempo vi creerà dei grossi patemi d'animo. Quando avrete la sventura di prenderla su, la vostra antenna diventerà la miccia e la macchina un'enorme bomba colorata di nero. Avrete poco tempo per scaricarla prima che esploda...**



**- MACCHIA D'OLIO: un classico di 007. Una bella macchia di olio dietro di voi e vedrete il vostro inseguitore che andrà dritto dritto come un fuso a spezzarsi le braccine contro al muro...**



**- PALLONE D'ACQUA: lanciando questo pallone d'acqua creerete un effetto simile a quello della macchia d'olio.**



**- SFERA DI ACCIAIO: attivando quest'arma, una palla di metallo pesante verrà sparata dal posteriore della macchina. Travolgendo tutto e tutti.**



**- ICONA DEL FULMINE ESPLOSIVA: questa e' l'arma più bastarda!! Potrete lasciare un'icona pacco nel bel mezzo della pista. Chiunque verrà in contatto (compresi voi) con l'icona esploderà all'istante...**

**- TURBO: come i più scaltri di voi avranno già evinto, il turbo maggiorerà per pochi secondi la velocità massima del 10%.**



**- LE STELLE SEGRETE: durante il corso delle gare, se vi appariranno delle stelle (a parte quando vi farete male...) cercate di prenderle. Esse attivano modalità e piste nascoste.**

Casa: **Capcom**
Genere: **Avventura arcade**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **nd**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

# Dino Crisis

DI CHRISTIAN PETTINI

PRIMA IMPRESSIONE



Le avventure dinamiche 'tirano' molto. Il primo prodotto di questo genere non punta e clicca, **Resident Evil**, è stato sfornato dalla **Capcom**, e ricordando la qualità complessiva del capostipite è con molta fiducia che l'utenza PlayStation attende **Dino Crisis**. Un altro degli aspetti innovativi introdotti da Resident Evil è stato lo studio di un ambiente che incutesse paura al giocatore, e il risultato in termini di atmosfera - creata con l'ausilio della trama, di musiche inquietanti e di inquadrature dal taglio tipico di un film horror - era in effetti molto convincente; l'utente era preso dal prodotto che lo attanagliava proprio perché gli metteva addosso una strizza notevole. Prendete gli ingredienti di Resident Evil: un'avventura classica in cui il controllo del personaggio non è indiretto (ciò che ha altresì permesso lo sviluppo di sequenze arcade di scontro), aggiungete l'atmosfera 'de paura' e sostituite gli zombi con dei dinosauri. Ecco **Dino Crisis**.

***La Capcom ha deciso di diventare un punto di riferimento per l'utenza PlayStation sfornando una lunga serie di giochi 'da urlo', non solo nel senso che urlerete dalla paura. E così, dopo gli zombi di Resident Evil, ci penseranno i dinosauri di questo Dino Crisis a farvi saltare dalla sedia.***



*La grafica di tutto il gioco è molto scura, perché gli ambienti sono scarsamente illuminati. Questo alza il livello di tensione, già alto per la minaccia costituita dai dinosauri.*

### HA LE SCHERMATE FISSE? ALLORA NON È LUI

Similmente (anzi, è proprio uguale!) a **Silent Hill** e **Metal Gear Solid** di **Konami**, l'area di gioco è inquadrata con l'ausilio di telecamere mobili e non fisse. Laddove in Resident Evil la scena era sempre costituita da schermate immobili (come i quadri delle classiche avventure punta e clicca) all'interno delle quali il giocatore poteva muoversi, in **Dino Crisis**, invece, il giocatore è inquadrato da una telecamera che lo segue nei suoi spostamenti all'interno dell'area di gioco. Questo tipo di impostazione ha comportato l'abbandono dell'utilizzo degli sfondi renderizzati e della loro qualità; tuttavia la grafica si attesta su livelli davvero molto alti e spesso l'area di gioco è talmente ricca di dettagli che, quando il giocatore non si sposta e l'inquadratura è immobile, si nota come sia minima la differenza tra la qualità delle schermate di giochi come **Hard Edge** e Resident Evil e la qualità di quelle di Dino Crisis.

### QUANDO JURASSIC PARK INCONTRA METAL GEAR SOLID

L'ambientazione è coerente con la trama che è stata sviluppata. Le sequenze



## LA PAURA FA 90, ANZI ALMENO 100-105!

**Sicuramente il gioco spaventa il giocatore. Salterete dalla sedia ogni volta che vi troverete ad affrontare la violenza di un malintenzionato coccodrillone.**
**Le fasi di combattimento sono bellissime e pompano molta adrenalina, cosa che va a vantaggio della bellezza e della compulsività del gioco. Ma anche nelle fasi di esplorazione avvertirete sempre il pericolo e avrete costantemente paura di essere attaccati. Anche perché spesso, grazie alla cura con cui il comparto audio è stato sviluppato, sentirete i rumori prodotti dai dinosauri. Tipo: "Gnam", e corrispondentemente sentirete le urla del pasto del lucertolone: un essere umano. Nel gioco c'è tutta una serie di situazioni in cui ve la farete veramente addosso; potenza della PlayStation, the Emotion Console.**



*Le dimensioni contano. La paura sale a mille quando un animale di queste dimensioni ha deciso che sarete la sua prossima vittima!*



*Inquadrature come queste vi metteranno in apprensione: non vedete cosa vi aspetta là dove vi state dirigendo.*



*Adrenalina a mille: scappate mentre il velociraptor vi bracca!*



*Siete proprio nei pasticci: due nemici vi attaccano ai due lati, e per giunta vi stanno ferendo. Quel sangue è vostro, porca paletta!*



*Il vero panico: un dinosauro che vi salta addosso all'improvviso. E voi avete bagnato l'ennesimo paio di mutande.*



*Questo quintale di squame, artigli e muscoli ha un aspetto decisamente minaccioso. E le intenzioni sono pure peggio: ha fame e siete incredibilmente appetitosi.*

## UNA NUOVA LARA CROFT?

**Nel corpo principale della recensione non abbiamo parlato affatto dei personaggi umani che si muovono nel gioco. Il protagonista del gioco è una lei, nomata Regina. È l'agente speciale che verrà controllato nelle fasi di gioco, e non farà rimpiangere le capacità di Lara: anche Regina spara, corre e fa quant'altro fanno le classiche eroine dei videogiochi. Una cosa però le impedisce di entrare nell'Olimpo delle più amate: sebbene sia una scelta di Capcom, Regina è sicuramente bella ma non è sexy. L'intenzione degli sviluppatori è infatti quella di creare un personaggio femminile per esigenze di trama e non certo per creare l'ennesima donna sexy che, piazzata sulla copertina, aiuti a vendere.**







*Regina è un agente speciale e si veste come tale; se volete un gioco con una protagonista mezza nuda dovete guardare altrove. Dino Crisis non punta sul successo della protagonista per vendere e quindi, come in Resident Evil, la presenza di una donna è del tutto funzionale.*



*Scene e inquadrature come questa sarebbero più interessanti in giochi che hanno come protagoniste eroine del calibro di Lara Croft.*



*Gli agguati sono all'ordine del giorno. Per giunta, la forza e l'agilità dei dinosauri di Dino Crisis rappresentano una minaccia più spaventosa di quella offerta dagli zombi di Resident Evil.*

introduttive (di una qualità impossibile: belle e a tutto schermo) narrano di strani fatti accaduti su un'isola in cui è stato costruito un laboratorio di ricerca scientifica. Venite inviati lì senza alcun indizio, ma non ci metterete molto a scoprire la verità. Non dovrei raccontarvi queste cose per non togliervi il gusto di scoprire da soli la verità, ma certo il nome del gioco non lascia dubbi circa l'accaduto e le cause, dal momento che il "Dino" del titolo non è il CT della nostra nazionale. Ma il modo tramite il quale scoprirete i fatti è talmente ben fatto che non potrei spiegarvelo a parole nemmeno se lo vedessi: le singole scoperte sono un crescendo di tensione e la trama vi accalappierà al 101%.

### HA I DINOSAURI? ALLORA È LUI

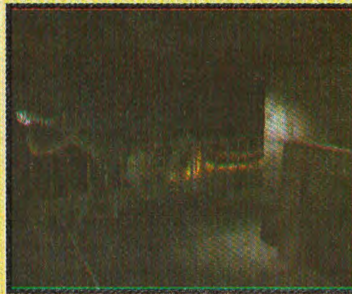
Una delle caratteristiche delle avventure dinamiche (non solo di Resident Evil ma anche di Silent Hill, **Deep Freeze**, Metal Gear) è anche l'**immersività**: il giocatore si trova completamente calato nei panni del personaggio e la qualità realizzativa riesce a trasmettere le sensazioni che sta(rebbe) provando il protagonista poligonale; avete paura come ce l'ha **Harry Bennett** e siete in tensione come l'infiltrato **Solid Snake**. Anche la realizzazione di questo Dino Crisis è tale da riuscire a immergere l'utente e coinvolgerlo nell'azione. Ciò che non è certo rassicurante, perché avete a che fare con dei dinosauri inferociti. L'inserimento dei **dinosauri** come nemici

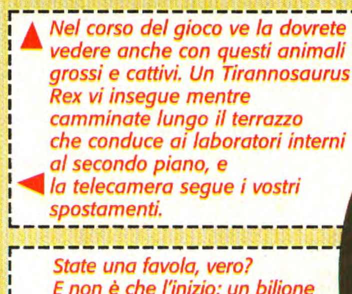
## DINO, DAMMI UN BRODINO

**L'introduzione di un nemico predatore come i dinosauri ha permesso agli sviluppatori di basare la tensione del gioco sulla sensazione di una minaccia sempre impellente. Dinosauri di ogni dimensione vi attaccheranno nel corso del gioco; pensate che l'intelligenza dei lucertoloni è sviluppata tanto che, se siete feriti, per loro sarà più facile seguirvi e rintracciarvi seguendo le tracce di sangue che perdete!**









*Nel corso del gioco ve la dovrete vedere anche con questi animali grossi e cattivi. Un Tirannosaurus Rex vi insegue mentre camminate lungo il terrazzo che conduce ai laboratori interni al secondo piano, e la telecamera segue i vostri spostamenti.*

*State una favola, vero? E non è che l'inizio: un bilione di velociraptor, nel corso del gioco, vi chiederà di poter assaggiare la vostra carne.*

**Potenzialità**

**93**

**Uscita prevista**

*Novembre '99*

**Assomiglia a:**
- **Hard Edge**, **Silent Hill**, **Resident Evil**

**Ha qualcosa in più di:**
- **Hard Edge** (l'atmosfera, le telecamere dinamiche e non fisse, la personalità)

**Ha qualcosa in meno di:**
- **Blue Stinger** (la grafica, ma Blue Stinger è un gioco per Dreamcast!) e **Resident Evil** (l'impatto 'splatter', a chi piace)





## TOCCHI DI CLASSE

**Il gioco è molto curato, e ha un gran numero di particolari degni di essere menzionati.**



*Osservate questa mappa: è una texture dettagliatissima raffigurante il piano sul quale vi trovate. La cura dei particolari è davvero maniacale.*



*Probabilmente, in una situazione del genere l'attenzione sarà sul Tirannosaurus Rex che vi insegue e non sull'illuminazione dell'ambiente. La luce prodotta dal fuoco irraggia l'area circostante.*



*Questo simpatico dinosauro è dettagliatissimo: guardate la lingua e i denti! Però preoccupatevi del fatto che rappresenta una minaccia non trascurabile e lasciate che alle sue fauci ci pensi il suo dentista.*

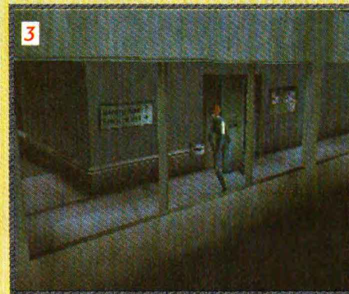
*Questa sequenza mostra il funzionamento della telecamera dinamica: Regina è seguita*
*1 mentre corre lungo il corridoio e*
*2 la scena si sposta tenendola*
*3 sempre al centro. Bellissimo!*



1



2



3



*Regina è un agente speciale e non un'archeologa. Gli agenti speciali hanno tute e attrezzature che deprimono la femminilità, e in effetti Lara attizza più della protagonista di Dino Crisis.*



ha determinato il fatto che l'intelligenza che muove i pericolosi animali risulti completamente differente da quella, per esempio, sperimentata con i terribili zombi di Resident Evil e le guardie di Metal Gear Solid. Il quoziente intellettivo degli zombi, infatti, comporta che la meccanica della minaccia per il giocatore sia costituita dagli agguati; le guardie della base all'interno della quale si svolge la delicata missione di Solid Snake, invece, ha significato che la situazione di gioco fosse quella di non far rumore e muoversi in silenzio per fare in modo che le guardie non si accorgano della nostra presenza e ci affrontino. Invece, avere dei dinosauri come pericolo numero uno ha permesso agli sviluppatori della **Capcom** di puntare sull'istinto dei pericolosi rettili che, mossi dalla loro natura di predatori, inseguono il giocatore lungo i livelli. Pertanto la situazione di gioco risulta molto intensa e immersiva, perché da un momento all'altro può arrivare la minaccia.

### MIA CUGINA CLAUDIA È MOLTO CARINA

La scena di gioco è seguita, abbiamo detto, da una **telecamera dinamica**. Di indubbia funzionalità, paga un dettaglio inferiore rispetto a una impostazione a quadri fissi, ma il livello di particolari e la qualità delle texture sono comunque ottimi. I colori sono sempre molto scuri e questo facilita l'immersione in un ambiente lugubre. Si registrano anche molti tocchi di classe, frutto di una attenzione ai particolari che è davvero maniacale. Per esempio, i brandelli di corpi servono a caricare la tensione; le luci e le inquadrature fanno il resto e

## DATO L'ALTO CONTENUTO DI VIOLENZA, LA VISIONE È CONSIGLIATA A UN PUBBLICO ADULTO

**Nel gioco scorrono fiumi di sangue. Già all'inizio vi imbatterete in due uomini,.anzi uno diviso in due. Sangue a strafottere per una scena davvero inadatta a un pubblico adulto. Sbrigatevi a comprare la vostra copia prima che venga sequestrata perché contenente eccessive dosi di violenza e di sangue. Anche se, almeno, nessuno potrà dire che il gioco esorta alla violenza.**



*Qui la situazione è abbastanza terribile. Un velociraptor vi sta simpaticamente sbranando, e se riuscirete a liberarvi di lui è pronto il suo amico a sostituirlo sopra di voi.*



*Siete voi a sparare e il sangue non è il vostro. Purtroppo, ogni tanto anche un vostro arto comincerà a secernere sugo, dopo un bacio affettuoso di uno dei dinosauri presenti nel gioco!*



*Nel gioco incontrerete anche bestioni simili, che poi sono la grande attrazione di Dino Crisis. Dettagliati e spaventosi, rappresentano una buona fetta del fascino dell'ultimo prodotto Capcom.*



In due si avventano sul vostro braccio: chi gli ha detto che devono subito attaccarvi per levarvi l'arma di dosso? Gli sviluppatori, che li hanno dotati di una intelligenza artificiale davvero clamorosamente ben fatta.



Non solo azione: ora dovete aprire quella porta. Sono lazzi vostri se non trovate il modo; no, non spaventatevi, perché nel gioco si avanza facilmente e non avete problemi a rintracciare chiavi e interruttori.

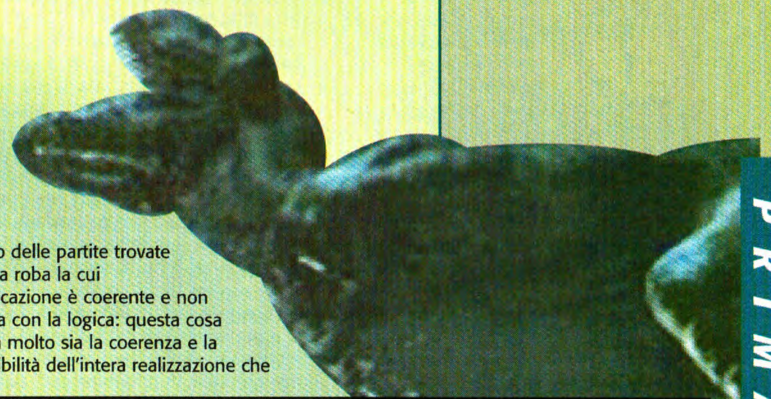
vostra madre vi comprerà il **no-gas Giuliani**. Infatti ve la farete letteralmente sotto, perché la sensazione di correre grossi pericoli e subire agguati è costantemente presente.

**JE SO' PAZZO E OGGI VOGLIO PARLARE**

Il gioco avanza che è una bellezza; si tratta di un sanguinoso mix di avventura e azione in cui i due elementi sono presenti in una proporzione a metà tra Resident Evil (ancora lui! Prometto che non lo nomino più!!) e Hard Edge. La parte dedicata agli scontri è realizzata in maniera eccezionale, perché è molto semplice da controllare e gestire. Gli enigmi da risolvere sono ben studiati e si pongono a metà tra quelli delle due puntate del gioco che ho promesso di non nominare più: non richiedono il quoziente intellettivo di Einstein come quelli della prima puntata di - non posso dirlo - ma non sono neppure un insulto all'intelligenza come quelli del sequel dell'innominabile. Questo giusto mix permette di collocare **Dino Crisis** tra le avventure dell'ultima generazione, quelle in cui ci sono classici aspetti d'avventura (enigmi e tutto il resto) ma anche azione arcade (sparatorie e altro) concessa dal controllo diretto col pad.

**IL PORTAFOGLIO SULLA PANCHINA DELLA METRO ALLA FERMATA "PONTE LUNGO" È MIO!**

Il gioco contiene diversi **oggetti**, la gestione dei quali avviene in un modo molto consueto. Con un tasto si accede alla schermata del menu tramite la quale controlliamo i vari item. Il nostro bagaglio è ridotto e quindi dobbiamo fare una scelta degli oggetti da trasportare. Nel



corso delle partite trovate molta roba la cui collocazione è coerente e non cozza con la logica: questa cosa aiuta molto sia la coerenza e la credibilità dell'intera realizzazione che l'azione di gioco, perché il giocatore trova quello che cerca collocato sempre esattamente dove dovrebbe essere (alcune armi si trovano nell'armeria, un portafoglio – il mio - smarrito sta su una panchina della metropolitana, un bonus generico è rintracciabile in un magazzino ecc.). Tutti i solfanelli sono all'interno del laboratorio, la cui conformazione e il cui look ricordano molto la base militare di Metal Gear. L'ambiente è perfetto e studiatissimo e costituisce un altro elemento a favore della qualità del prodotto.

## È TUTTO UNDER CONTROL

**Il sistema di controllo sviluppato da Capcom appaga tanto le fasi di esplorazione quanto quelle più di azione. I tasti per gestire le fasi di gioco non arcade sono utilizzati con intelligenza e garantiscono un controllo totale, immediato e completo di tutte le funzioni. Il controllo via pad mette sempre in condizione di gestire la direzione di Regina in un modo rapido e preciso. Sebbene non sia implementato l'uso dello stick del dual shock, la croce direzionale serve egregiamente allo scopo.**

**SENZA SCATTI ALLA RISPOSTA**

Insomma: **Dino Crisis** si annuncia come un giocone, uno di quelli che faranno il botto quando usciranno, dei quali si parlerà a lungo. Grafica, atmosfera, giocabilità: c'è tutto quello che un gioco del genere deve avere e anche molto di più. La versione occidentale subirà i soliti ritardi rispetto a quella con la quale i fortunati con gli occhi a mandorla potranno giocare. Ma quando arriverà si collocherà ai vertici delle classifiche dei più venduti, ciò che spetta ai migliori. A Dino Crisis, appunto. Che sarà completamente localizzato in italiano!



Uno dei primi enigmi del gioco. La difficoltà di tutti i rebus presenti nel gioco non è elevatissima e non avrete intoppi nel proseguire l'avventura.





# Turbo Race





volanti sembrano essere i device più amati dai giocatori PSX. Prova ne è il fatto che la categoria di giochi più venduta in assoluto è quella dei **racing**. Ai ragazzi italiani piace proprio guidare! Sarà la **Ferrari**, sarà la fama automobilistica italiana nel mondo (seconda solo a quella dei tassisti di Atene), ma ai giovani piace la velocità. È naturale che quindi i volanti siano tra gli accessori più venduti. Orbene, è con onore che mi accingo a recensire il (mio) primo volante dotato di pedaliera e FRENO A MANO. Sì, amici vicini e lontani, avete capito bene: il **freno a mano**. Probabilmente, questo è frutto dei ripetuti assalti postali inoltrati alle case costruttrici da parte mia (sotto falso nome) acciocché ne costruissero uno con il posacenere e l'accendisigari. Interpretando a loro modo queste mie richieste, la Wild Things ha deciso di proporre questo **Turbo Race Wheel**, un volante solo per PlayStation con molti optional, tra i quali spicca appunto questo terzo pezzo del sistema di guida. Ma andiamo con ordine e analizziamoli separatamente.

***VOLANTE***

E mai nome fu più azzeccato! È veramente volante, cioè NON STA FERMO DOVE DEVE STARE! Sotto alla piastra principale si trovano quattro piccole ventose, disposte agli angoli. E queste dovrebbero essere sufficienti a tenere fermo un pezzo di plastica nelle mani di un ragazzino scatenato che sta giocando con una macchina da 300 Kmh e ha preso ANALOGICO troppo alla lettera, pensa cioè che la macchina sterzi di più se si sposta anche tutto il monoblocco del volante!! Ve lo dico io cosa: bisogna cementarlo a un ripiano! A prima vista, il volante in sé stesso non appare troppo robusto: tutta quella plastica lucida lascia trasparire notizie ben poco rassicuranti: dentro è vuota. Infatti il volante è leggerissimo, il che va anche a discapito del problema prima citato. Il tutto però è molto ben rifinito: alle ore 9 e ore 15 del volante (cioè all'estrema sinistra e all'estrema destra), laddove vanno posizionate correttamente le mani, ci sono degli **intarsi in gomma**. Non sono finemente intarsiati dalle ricamatrici di Firenze, ma svolgono il loro compito. Le mani sudate di un ragazzo impegnato nello Special Stage R11 in notturna non hanno rivali. Ecco perché sono stati inseriti questi due grip. Un altro fatto mirabile è che il **piantone** è completamente regolabile, sia in lunghezza (potete cioè tirare a voi il volante o allontanarlo), sia in altezza, il che vuol dire che potete farlo basculare da circa 45° a 90°. Saranno cinque gradi in più o in meno, piccolezze del genere (che lo gnomo delle nevi Agnus non mi perdona comunque, lui che con i gradi e le misure! Toccagli tutto, ma non la matematica!). Anche se, una volta fissata la posizione, vi dovesse sembrare che il sistema faccia gioco, non vi preoccupate: non si muoverà da come lo avete impostato. È il sistema di scorrimento delle due regolazioni che non mi piace: troppo impreciso, sembra che si incastri... Però, come già detto, una volta impostato potete stare tranquilli. Per ovviare al problema delle ventose, potete usare la parte inferiore del piantone, la base stessa, che ha delle sporgenze a destra e a sinistra che potete mettere sotto le cosce, e tenere quindi fermo il tutto. Questo però porta ad avvicinare il blocco e ad alzare l'inclinazione del volante fino a quasi un angolo retto. Provandolo, l'idea che ho avuto era a metà tra le macchine degli autoscontro e la cabina di pilotaggio di un autoarticolato. Sul 'piatto' del volante, dove dovrebbe trovarsi il clacson (a proposito: e un bel clacson? Non ce lo vogliamo mettere?!), si trovano diversi pulsanti:

**START** – Ovviamente serve per scalare le marce. [...] È il pulsante di Start, no!?

**CROCE DIREZIONALE** – Quattro pulsanti messi a quadrato. I soliti.

**IMPOSTAZIONE** – Un grosso pulsante sulla destra che reca i disegni di tre joypad, la scritta TEACH e un led luminoso. Accanto a ogni joypad c'è un punto colorato: un colore per ogni joypad. Schiacciando ripetutamente il pulsante, il led si colora come il pallino accanto a ognuno dei joypad, indicando l'impostazione attuale del volante. C'è un **NegCon**: il che indica che il volante sta simulando le funzioni di un NegCon. C'è la scritta TEACH che indica la predisposizione del volante a essere riprogrammato; potete cioè cambiare la configurazione dei tasti. Poi c'è l'immagine di un **Dual Shock** e di un normalissimo joypad digitale. Ovviamente, entrambi indicano che il volante può essere impostato come digitale (ma vorrei vedere chi lo usa così! Oppure chi usa la croce direzionale di un volante INVECE del volante!) e come analogico. Questo commutatore garantisce la totale compatibilità del prodotto con tutti i giochi di guida da qui ad Alderan.

Poi ci sono quattro pulsanti sulla sinistra e tre sulla destra. Tutti recano i simboli dei tasti a cui corrispondono: ci sono i Quattro Tasti dell'Apocalisse (**Cerchio**, **Quadrato**, **X** e **Triangolo**), i tasti del NegCon (**A**, **B**, **I**, **II**) e i tasti **R2** e **L2**. Tranquilli, vi ho detto che i tasti sono solo sei (perché il settimo è **select**), e ognuno emula una o più funzioni. **L1** e **R1** si trovano dietro il volante, dove si posizionerebbe un cambio automatico flip (o come diavolo si chiama). Questi ultimi sono un po' duri da premere, oltre a essere esattamente dietro le razze del volante e quindi un po' faticosi da raggiungere e tenere premuti.

**Casa:** Wild Things **Distributore:** Vegacom

# Wheel

**Nel mondo degli accessori per PlayStation la creatività e l'ingegno abbondano. Ma fino ad oggi non ci eravamo ancora imbattuti in un volante dotato addirittura di freno a mano!**

**PEDALIERA**
Poco da dire: una basetta, sempre e comunque troppo piccola, con due pedali altrettanto piccoli. Ma come dobbiamo farglielo capire, a tutti, non solo a quelli della Wild Things, che i ragazzi di oggi hanno i piedi grandi! Due pedali su una basetta di dimensioni medie saranno sempre troppo piccoli; ma anche se li ingrandite, saranno sempre troppo vicini! Io lancio un'idea: due pedali separati? Collegati da un filo, certo, ma due pedali distinti, come due wah wah per la chitarra? Se non dovesse funzionare, Jimi Hendrix ne sarebbe comunque soddisfatto. No, non è morto, questo è quello che dicono tutti. L'HO VISTO IO! Era alla Città Mercato di Vimodrone a fare la spesa con Jim Morrison... Se non due pedali separati, almeno una pedaliera regolabile in larghezza, ma anche e soprattutto, IN INCLINAZIONE. Anche questo non l'ha mai capito nessuno: trovare le condizioni ideali per sistemare un volante in casa, è difficile. Ancora più difficile è che combacino le altezze.



Quindi, un'inclinazione errata dei pedali porta ad affaticamento e imprecisione. Ma tant'è, io parlo e nessuno ascolta... sarò lo scemo di turno...

**CAMBIO E FRENO A MANO**
Il cambio sui volanti, per me, è già superfluo. Figuriamoci il freno a mano... Il cambio è a quattro posizioni, in modo che possa simulare qualsiasi tipo di cambio di qualsiasi tipo di gioco; l'impressione è che sia un po' impreciso, visto che balla parecchio. Al test(osterone) la sentenza. Veniamo alla peculiarità di questo sistema di guida, il **freno a mano**. È una leva posizionata dietro al cambio lunga circa 13 cm, ma l'impugnatura effettiva è ridotta a otto. Giusto giusto la larghezza del mio palmo. Vi chiederete di come si fissa questo trabiccolo.
Nella confezione sono inseriti due grossi morsetti a vite, il cui utilizzo ci è tuttora ignoto perché mancava totalmente il libretto di istruzioni. A intuito, dubitiamo che servano come aggiunta di fissaggio del volante; dubitiamo anche se servano per bloccare il cambio nonostante la presenza di due passanti ai lati del blocco. Dubitiamo persino che si inseriscano nella scanalatura sotto il suddetto blocco. Dubitiamo di tutto questo perché ci abbiamo provato! A Villa Mandelli, circuito ufficiale estivo di prova volanti, le leggi della fisica e della termodinamica ci hanno impedito di utilizzare in maniera urbana i due morsetti. Non c'è stato verso di incastrare niente da nessuna parte! Le quattro ventose sotto al blocco cambi/freno a mano sono delle stesse dimensioni di quelle sotto al volante. Ma il freno a mano non è quello che uno tira di più? Non è forse la parte più sollecitata, dopo il cambio? Ed entrambi si trovano sullo stesso pezzo! Qui ci vorrebbe una saldatrice, altro che morsetti!...







**GIRO DI PROVA A VILLA MANDELLI**
Montare una postazione a due volanti può essere la cosa più faticosa del mondo, specialmente se si hanno a disposizione solo un divano, tre sedie e un tavolo da giostrare di fronte al ripiano della televisione. Sul tavolo erano troppo alti e tra le cosce troppo verticali, quindi sono stati fissati direttamente sulle sedie con i pedali sotto; il cambio del **Turbo Race Wheel** sulla terza sedia (l'altro non aveva il terzo pezzo, era il Logic 3 del mese scorso). Ci è voluto un po' di tempo, anche perché non ci spiegavamo l'utilizzo dei morsetti. Comunque, la prova è partita: **GT** e **Wipeout 2097** sono stati i fortunati estratti. Sul primo si è comportato bene, reagendo brillantemente alle sollecitazioni. Il problema del freno a mano da raggiungere si è sentito poco, anche perché non lo utilizziamo molto. Quelle poche volte, però, ha dato qualche soddisfazione. I pedali sono troppo vicini (l'ho già detto?) e sono il problema più grosso. Che comunque è generalizzato, ripeto, a TUTTI i volanti. **Wipeout 2097** si è rivelato a sorpresa molto più confacente al Turbo Race Wheel: ben inteso, io ci gioco solo con il joypad, ne aborro l'utilizzo sui giochi di macchine, figuriamoci su Wipeout... Però è un bel banco di prova per la precisione di un volante, e il Turbo Race Wheel si è dimostrato all'altezza, tanto da regalarci tempi sul giro inaspettati. Quello che ne è emerso alla fine è che il volante è buono, ma il freno a mano è inutile.

**CONSIDERAZIONI**
Il **Turbo Race Wheel** è uno dei prodotti della nuova generazione, e a riprova di questo può essere usato praticamente in ogni gioco: ci manca solo che si configuri per giocare a Metal Gear Solid! Si tratta quindi di un prodotto all round, una specie di Auricom degli sterzi. Le difficoltà di posizionamento che troverete con gli altri volanti, le troverete anche con questo, anzi: la presenza di un terzo componente vi costringerà anche a rubare lo sgabellino alla vostra sorellina di tre anni! Perché è proprio di un ripiano basso che si ha bisogno. Infatti, la naturale posizione della mano destra sul cambio è più bassa di quella sinistra che regge lo sterzo. Inoltre, se non vado errato, usare il freno a mano nei videogiochi, per ottenere tempi decenti, deve essere questione di un attimo: un tocco sul **Triangolo** (solitamente è lì) e giù di nuovo con il gas! Spostare la mano, tirare la leva, rimettere la mano sul volante e accelerare richiede molto più tempo, nell'ordine dei due secondi. E lo sapete voi cosa vuol dire due secondi in meno su un videogioco?

**Prezzo:** Lire 159.000 Iva compresa

**Rapporto qualità prezzo:** 6

# PLANET Cheat Speciale 2ª parte

## ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

**Scoreggia al gas verde:** mentre si sta giocando tenete premuto R1, quindi premere i tasti Su, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, X.
**Selezione dei livelli:** nel menu principale tenete premuto R1, quindi premete Giù, Destra, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Destra, Sinistra.
**Voce contraffatta:** in qualunque momento del gioco che non sia in pausa premere e rilasciare R1, quindi premere Triangolo, Su, Cerchio, Sinistra, X, Giù, Quadrato, Destra. Da questo momento si comunica con gli altri utilizzando solo un suono.
**Sequenze FMV:** nel menu principale, tenete premuto R1 e digitate Su, Giù, Sinistra, Destra, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Su, Giù, Sinistra, Destra.
**Secret Area:** all'inizio del gioco andate a destra fino a vedere la roccia all'orizzonte. Quindi digitate Giù ed entrate nell'area segreta.
**Seleziona livello:** nel menu principale, tenete premuto R1 e digitate Giù, Su, Sinistra, Destra, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Giù, Su, Sinistra, Destra.
**Invincibilità:** durante il gioco tenete premuto R1 e digitate Cerchio, Triangolo, Quadrato, X, Su, Su, Su, Cerchio, Triangolo, Quadrato, X.
**Salti il percorso:** durante il gioco tenete premuto R1 e digitate Cerchio, Cerchio, X, X, Quadrato, Quadrato per saltare all'inizio del prossimo percorso.

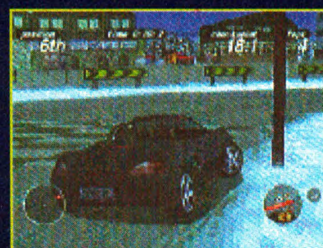
## PLANE CRAZY




**Codici Game Shark:**
Soldi al massimo: 80056530 270F
Tempo illimitato: 80096FE4 0265
800820A2 8E42
Tempo del giro fermo a 00:00:0
80096FDC 0000
80082082 8E42

## PORSCHE CHALLENGE

Inserite i seguenti codici nel menu principale:



**Macchine saltellanti:** tenete premuto Su e digitate Quadrato, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Cerchio, Quadrato.
**Sequenza di fine gioco:** Quadrato, Cerchio, Sinistra+Select, Destra+Select.
**Lenti panoramiche:** Quadrato + Triangolo + Cerchio, L1, L2, R2, R1.
**Voci a volume alto:** Su, Triangolo, Su, Triangolo.
**Hyper Car:** tenete premuto Select e digitate Quadrato, Cerchio, Quadrato+Cerchio.
**Macchine invisibili:** Quadrato+Cerchio, L2+R2, Quadrato+Cerchio, L1+R1, Quadrato+Cerchio.
**Corsa 'cattiva':** Su, Sinistra, Destra+Select.
**Test Driver:** Destra+Quadrato, Sinistra+Cerchio+Select.
**Tune Test Driver:** Sinistra+Cerchio, Destro+Quadrato+Select.
**Ritiri illimitati:** L1+L2, R1+R2+Quadrato.
**Modalità 'Mirror':** Sinistra+Cerchio, Giù+Triangolo, Destra+Triangolo.
**Corse di lunga durata:** Select+Su, Select+Giù, Start, Select.
**Corse interattive:** Start+Down, Start+Up, Select, Start.

## PREMIER MANAGER

**Giocatori con cinque stelle:** andate nella schermata per editare i nomi dei giocatori e inserite: MAT IS GOD.



## PSYBADEK

Inserite le seguenti password per attivare il relativo codice.
**Invincibilità:** dondahaos
**Selezionare livello:** goanywhere
**Modalità turbo:** dekpowerup
**Nove vite:** dontdionme
**Turbo dek:** dekpowerup
**Slow dek:** clappedout
**Large xako:** inlilliput
**Tiny xako:** sizofanant
**Gravità lunare:** walkonmoon
**Upside down mode:** topsyturvy
**Wobble mode:** jellyjelly
**Slippery mode:** greaseddek.

## PUMA STREET SOCCER

Bisogna premere i seguenti tasti nella schermata principale (quella con il titolo):
1) L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1 per ottenere il PUMA SPORTS GARDEN, l'ambientazione segreta.
2) L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, L1 per ottenere tutte le superstar disponibili nel gioco.




3) L1, X, X, Triangolo, X, X, Triangolo, X per ottenere le squadre segrete disponibili nel gioco.

## RALLY CROSS 2

Dal menu generale scegliete New Season, quindi inserite i seguenti codici al posto del nome:
**Tutte le macchine:** moobmoob
**Livello Veterani sia macchine che circuiti:** prevet
**Livello Pro sia macchine che circuiti:** prepro



**Tutte le macchine e i circuiti:** preall
**Oasis track:** sisao
**Jungle track:** elgnuj
**Little woods track:** foster
**Frozen trail track:** nivek
**Dusty road track:** mit
**Rock creek track:** kcin
**Dry humps track:** cire
**Hillside track:** bsirhc
**Bassa gravità:** airfilled
**Inserisce leggi fisiche di Rally Cross 1:** leadshot
**Ristabilisce leggi fisiche di Rally Cross 2:** mooney
**Disabilita modalità anti-collisioni:** incorporeal

## RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



**Cheat options:** immettete come password "BVGGY" per sbloccare un

elenco di cheat nell'options menu.
**Giocare con George**: immettete come password "SM14N".
**Giocare con Lizzie**: immettete come password "S4VRS".
**Giocare con Ralph**: immettete come password "LVPVS".
**Giocare con Myukus**: immettete come password "N0T3T".
**Giocare con un'altra versione di Myukus**: immettete come password "B1G4L".
**Giocare con Noob Myukus**: immettete come password "SRY3D".

## RIDGE RACER TYPE 4

**Motion Blur**: durante una "demonstration" del 'Music Player'



(opzione presente nel relativo menu) o durante i replay, è possibile attivare, tramite la pressione di Quadrato, l'effetto di *motion blur*, che sfuma i poligoni e fa risaltare gli effetti di luce.

## R-TYPE DELTA



**Level Select:** usate le bombe per più di 10.000 volte (potete controllarlo dando un'occhiata al "Notes menu"). Raggiungendo quest'obbiettivo, comparirà l'opzione "Stage Select".
**Extra Credits:** giocate per più di tre ore per portare a nove l'ammontare dei crediti.
**Credits illimitati:** accumulate più di sei ore di gioco per sbloccare una modalità "Free Play".
**Power Armor:** la "Power Armor" è la migliore astronave del gioco; si ottiene terminando il gioco al livello di difficoltà "Human", o a un livello ancora più difficile. Alternativamente, otterrete la Power Armor giocando più di cento volte.

## ROLLCAGE

Password: allo schermo delle password inserite i codici:




**HHMPNEED**: per sbloccare tutte le piste del livello di difficoltà "expert", le vetture bonus, il Mega Time Trial, il Mirror mode e tutte le modalità Deathmatch.
**EEFNIEBA**: per sbloccare tutte le piste relative al livello di difficoltà Easy.
**EEFPHMBC**: per sbloccare tutte le piste del livello di difficoltà Hard.
**HEMPCMDD**: per sbloccare tutte le piste del livello di difficoltà Expert.
**AIRHORNS**: per attivare il clacson. Durante il gioco, premete Select per usarlo.
**BESTLAPS**: per far apparire, nella schermata dei risultati, i tempi migliori del team di sviluppo.
**MAXCHEAT**: sebbene dia un messaggio di "invalid password", attiverete tutti i cheat: tutte le leghe, il Mirror Mode, il Mega Time Trials e quant'altro.

**Tips**
Per sbloccare la modalità Deathmatch, dovete terminare al primo posto in tutte le competizioni in una lega qualunque. Per sbloccare il Mirror Mode, dovete terminare al primo posto in tutte le competizioni in TUTTE le leghe.

## RUNNING WILD

**Small People:** per sbloccare questa opzione dovete completare con successo il gioco in modalità challenge a livello di difficoltà easy.
**Gioco veloce:** per aumentare la velocità del gioco dovete completare con successo il gioco in modalità challenge a livello di difficoltà media.
**Difficoltà expert:** per sbloccare questa opzione dovete completare con successo il gioco in modalità challenge a livello di difficoltà hard.




**Opzioni segrete:** vincete in modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Easy' per sbloccare il codice che riduce le persone. Scegliete la modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Medium' per sbloccare il codice che aumenta la velocità.
**Giocare T-Rex:** vincete in modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Hard' correndo con l'elefante.
**Expert difficulty level:** vincete in modalità 'Challenge' a livello di difficoltà 'Hard'.
**Personaggi alternati:** all'interno del menu per la scelta del personaggio, premete L1 o R1 e selezionate un personaggio.
**Modalità raggio rosso:** Destra, Su, Sinistra, Cerchio, Su, Cerchio, Cerchio.
**Aggiungi dieci missili:** X, Cerchio, R1, Destra, Triangolo, X, Triangolo.
**Aggiungi dieci granate:** R1, X, R1, Destra, Quadrato, Destra, Quadrato.
**Recupera energia:** R1, Triangolo, L1, Sinistra, Triangolo, Cerchio, X.
**Sblocca tutti i livelli:** Su, Sinistra, Giù, R2, Destra, Quadrato, X.
**Vite illimitate:** seguite attentamente le indicazioni.
1) Cominciate a giocare fino ad arrivare al livello Craterscape. Prendete la vita extra nascosta dietro alla colonna posta sul ponte all'inizio del livello.
2) Dopo che il numero delle vite sarà aumentato, premete nell'ordine Start, Select, e poi utilizzate l'opzione Quit.
3) Selezionate "Yes" per confermare: ritornerete al Menu principale.
4) A questo punto selezionate Start e poi "Continue current game" per ripartire dal livello Craterscape. Poi recuperate un'altra volta la vita extra da dietro la colonna e ripetete questa sequenza per quante volte volete. Semplice, no?

## SCARS

Al momento di inserire il nome digitate le seguenti cheat.
**Auto del Ghepardo:** RUNNER
**Auto della Pantera:** MYSTER
**Auto dello Scorpione:** DESERT
**Auto del Cobra:** RATTLE
**Tutte le auto e i trofei a disposizione:** ALLVID
**Modalità Expert:** XPERTS
**Trofeo Crystal:** GLASSX
**Trofeo Diamond:** ROCKYY
**Trofeo Zenith:** ZDPEAK




## SHADOW GUNNER

Tenendo premuto Select, premete tre volte Triangolo. Avrete così la possibilità di inserire i seguenti codici:
**Invulnerabilità:** Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, X
**Invisibilità:** Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, X, Triangolo
**Super Cannone:** X, Cerchio, Triangolo, X, X, Cerchio, X, Quadrato
**Vista dall'alto:** Triangolo, Triangolo, X, X, Quadrato, Cerchio, Quadrato, X
**Level select:** Quadrato, X, Quadrato, Triangolo, X, Triangolo, Cerchio, Quadrato

## SILENT HILL

Nella categoria delle *horror adventures*, il confronto tra i due titoli migliori è quello tra Silent Hill della Konami e Resident Evil 2 della Capcom; entrambi i titoli, successi annunciati, sono stati distribuiti contemporaneamente sui mercati giapponese e americano. Le indicazioni che seguono si riferiscono alla versione americana.

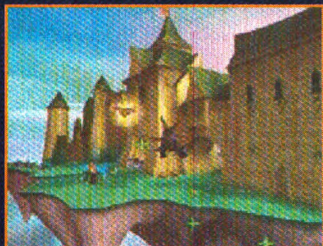


**Opzioni extra:** nell'options screen inserite il seguente codice: L1, L2, R1, R2. Apparirà una serie di opzioni extra.
**Le note del pianoforte:** sbloccate la tastiera del pianoforte inserendo il medaglione d'oro nel suo alloggiamento nella torre dell'orologio. Ci sono sette tasti di colore bianco e cinque di colore nero. Il tasto indicato come "primo" è il primo tasto da sinistra (il "Do", per intenderci).
1. Per primo, pigiate il secondo tasto bianco.
2. Poi il sesto tasto bianco.
3. Poi il quinto nero.
4. Quindi, il quinto bianco.
5. Infine, il primo nero.
**Superare il Door Puzzle:** il codice per aprire la porta ricomponendo i nomi dei medici è: A, L, E, R, T.
**Superare il puzzle dello zodiaco:** la corretta sequenza è: 4, 8, 6

## SPYRO THE DRAGON

**Ottenere la Double Supercharge nel livello Wizards Peak:** fate scendere Spyro lungo la linea di frecce di Supercarica che scende giù dalla prima collina. Correndo, i piedi di Spyro diventeranno gialli. Poi, mentre si sta supercaricando, andate a destra e scendete dalla seconda collina con le frecce. I piedi di Spyro diventeranno rosso-arancio. Con questa Doppia Supercarica potrete arrivare in tutti i luoghi del livello altrimenti irraggiungibili.

**Cancelli Volanti:** per trovare i cancelli che portano ai livelli volanti di ciascun mondo non dovrete far altro che seguire le nostre istruzioni:



- **Artisan:** in questo mondo fate subito attenzione all'inizio della cascata. Saltando su tutte e cinque le pietre della cascata, aprite l'accesso al "Sunny Flight".
- **Peace Keeper:** usate il cannone vicino al livello "Dr. Shemp" e fate saltare tutto ciò che si trova sulla grossa roccia lì vicino. Se siete fortunati otterrete anche la "unbreakable box".
- **Magic Crafters:** il cancello si trova vicino al drago nell'area a cui si può accedere passando per la caverna che sta accanto al luogo in cui troverete la supercarica.
- **Beast Maker:** saltate sui tre ceppi vicini all'area con i cinghialoni e il grosso palazzo che contiene il tesoro. C'è un drago vicino a uno dei ceppi.
- **Dream Weaver:** andate al centro di questo mondo e sparate ai due guardiani che stanno a fianco della scalinata a cui non vi potete avvicinare prima. Uccidete le guardie e salite le scale. Saltate più volte per arrivare all'agognato cancello.

**Gioielli Nascosti nel mondo Beast Maker:**
- **Le cime degli alberi:** si può raggiungere un nuovo gruppo di gioielli, un drago e un nuovo ladro con 25 gioielli, seguendo il ladro verde delle uova di drago attraverso la finestra, proprio all'inizio del livello. Se gli andrete dietro, potrete raccogliere una serie di super cariche. Per gli altri gioielli, invece di andare attraverso la finestra, andate a destra e saltate giù dalla piattaforma fino ad arrivare al ladro rosso. Seguitelo e troverete un'altra serie di super cariche. Avrete bisogno di tutte le gemme di ogni stage per poter arrivare alla "Nasty's treasure vault".
- **Correre più veloci:** per correre più veloci, premete contemporaneamente i tasti RUN e JUMP.

**Il segreto nel mondo Dream Weaver:**
- **Torri coi Fantasmi:** per poter arrivare alla serie di gioielli-bonus nascosti nella sezione segreta del castello, bisogna eseguire una non facile serie di mosse. Fate una super carica lungo l'unica rampa di super carica del livello e mantenetela attraversando l'ultima porta a destra quando entrerete nella stanza con tante porte. Continuate a mantenere la super carica, andando subito dopo a sinistra. Ora ritornerete all'entrata del castello. Andate su per la prima rampa da cui siete già passati e continuate a supercaricare fino a saltare giù dalla rampa. Complimenti: siete arrivati nella parte segreta del castello! Ricordatevi di mantenere sempre la super carica attiva durante tutto il tragitto appena esposto. Dopo un po' arriverete a una scalinata piena di fantasmi in armatura. Per uscirne con stile, correte subito in cima e fate fuori il mago che li controlla. Prendete il vostro meritatissimo bacio (che questa volta durerà molto più a lungo) e finite di uccidere tutti i fantasmini. Ricordatevi di aprire la cassa chiusa a chiave che contiene una sorpresa particolare...

**Novantanove vite:** durante il gioco mettete in Pausa, entrate nel menu "Inventario", quindi premete in sequenza Quadrato sei volte, Cerchio, Su, Cerchio, Sinistra, Cerchio, Destra, Cerchio.

**Scelta livello:** durante il gioco mettete in Pausa, entrate nel menu "Inventario", quindi digitate Quadrato, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Cerchio, Su, Destra, Giù. A questo punto sarà possibile scegliere uno dei livelli disponibili.

**Correre veloce:** premere insieme il tasto Corsa e Salto.

**Invulnerabilità (cheat contro la morte):** questo trucco funziona sempre, a eccezione del livello di partenza del primo mondo. Se state per morire (dentro una buca ecc.) mettete il gioco in pausa (tasto Start), quindi scegliete Exit per lasciare il livello. Verrete trasportati al portale di partenza del livello.

## STREET FIGHTER ALPHA 3

**Giocare con la versione del gioco arcade di Balrog:** vincete il World Tour. Andate alla scelta dei personaggi e tenete premuto L2 mentre selezionate Balrog.

**Giocare con Evil Ryu & Guile:** nel World Tour Mode, portate il vostro personaggio a un livello 30+ per accedere a tre *stage* extra. Battete Guile nel primo ed Evil Ryu nel secondo. Entrambi saranno selezionabili dallo schermo di selezione dei personaggi.



**Giocare con Shin Gouki:** dopo aver battuto Guile ed Evil Ryu nei primi due *stage bonus* del World Tour, sconfiggete Shin Gouki nel terzo *stage*. Lo renderete così selezionabile dallo schermo di selezione dei personaggi.

**Combattere con Super Gouki nella modalità Final Battle:** nel Final Battle Mode selezionate un lottatore, quindi premete L1 e L2 prima che appaia il *versus screen*. Qui verrà confermato che il lottatore selezionato è Super Gouki.

**Ottenere le modalità Team Battle & Survival:** completate il World Tour con un risultato discreto (livello 10 o simile).

**Ottenere le modalità Dramatic Battle & Final Battle:** completate l'Arcade Mode a livello di difficoltà 8.

**Ottenere la Dual Battle:** completate la Dramatic Battle due volte, usando prima Ryu & Ken, poi scegliendo Juli & Juni. Sarete così in grado di selezionare due diversi personaggi nel Dramatic Battle Mode.

**Classical Mode:** ci sono due modi per sbloccare il Classical Mode: accumulare tre ore complessive di gioco, o completare l'Arcade Mode a livello di difficoltà 6. Alla schermata dei personaggi, premete Select per combattere nel Classical Mode. Questa modalità offre le versioni originali dei lottatori e i medesimi giocano nella modalità X-ism, senza Super Combo o Guard Power.

**Saikyou Mode:** per ottenere questa modalità, giocate per 4 ore. Durante la schermata di selezione dei personaggi, premete Select per raggiungere il Saikyou Mode, in cui le capacità di Guard Power sono limitate.

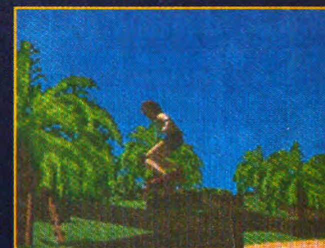
**Mazi Mode:** ci sono due modi per sbloccare il Mazi Mode: accumulate cinque ore di gioco, o completate l'Arcade Mode a livello di difficoltà 7. Durante la schermata di selezione dei personaggi, premete Select per raggiungere il Mazi Mode. Questa modalità è riservata ai più esperti, perché infliggete la metà dei danni ma subite danni doppi; inoltre, al vostro avversario basta un solo round per vincere.

**Intro alternativa:** per sbloccare un'introduzione alternativa, accumulate 48 ore di gioco. Al posto dei soliti combattenti, la nuova sequenza introduttiva mostrerà i nuovi personaggi, compresi Guile ed Evil Ryu.

## STREET SK8TER

**Aprire i cancelli:** superate tutti e tre gli *stages* con un personaggio e si apriranno due nuovi cancelli per i percorsi precedenti. Dovrete finire il gioco con tutti e quattro i personaggi principali per aprire tutti i cancelli e accedere a tutte le zone chiuse di ogni *stage*.

**Skater bonus:** superate nuovamente tutti e tre gli *stages* una seconda volta con qualunque personaggio, affinché ne sblocchi un altro. In particolare, ecco i quattro personaggi che è possibile ottenere con i normali *skaters*:



TJ - Sarah
Jerry - Mick
Ginger - Bonobo
Frankie - Saho

**Nuovi skateboard:** terminate il gioco con i nuovi personaggi per ottenere ben cinque nuovi *look* per le tavole dei personaggi.

**Percorsi a specchio:** terminate una seconda volta il gioco con Sarah, Mick and Bonobo (i nuovi personaggi) per ottenere le versioni a specchio dei tre percorsi.

**Percorsi in notturna:** terminate una seconda volta il gioco con Saho il ninja, e si renderà disponibile l'opzione per correre in notturna i tre *stage*.

## SYPHON FILTER



**Tutte le armi e munizioni infinite:** durante il gioco premete Select e andate sulla scelta delle armi, quindi premete + L2 + R2 + Cerchio + Quadrato + X.

**Selezione dei livelli:** durante il gioco premete Select e andate sull'opzione "Select mission", quindi premete Sinistra + R1 + L1 + Select + Quadrato + X.

**Un solo colpo mortale:** mettete il gioco in pausa e andate nel menu delle armi. Andate sulla Silenced 9mm e premete Sinistra, R2, Select, L1, Quadrato e X. Sentirete Gabe che, per conferma, dice: 'Understood'.

**Movie Time:** girate a sinistra dopo esser saltati fuori dalla finestra del salone e troverete un cinema. Andate di fronte alla porta e mettete il gioco in pausa. Andate al menu della mappa

e premete L2, R1, X, Destra. Dovreste sentire Gabe che dice "Got it". Tornate al gioco e vi vedrete nel cinema! Entrate e godetevi le immagini di tutti i filmati contenuti nel gioco!!

**Difficoltà Hard**: allo schermo dei titoli, andate su "New Game" e premete, in ordine, Sinistra, L1, R2, Select, Quadrato, Cerchio, X. Dovreste sentire Gabe che dice 'Dammit': è la conferma del corretto inserimento del cheat.

**Uccidere i nemici causando solo la metà del danno necessario**: mettere in pausa il gioco ed evidenziare il menu della mappa, quindi premere Right, R1, L2, X. Dovremmo sentire una risata di conferma.

**Livello di difficoltà Hard**: nella schermata dei titoli evidenziare New Game. Tenere premuto (in quest'ordine) Sinistra, L1, R2, Select, Quadrato, Cerchio, X. Gabe dice 'Dammit' per confermare.

**Power-up per la 9mm col silenziatore**: mettere in pausa il gioco, evidenziare la 9mm col silenziatore nella schermata delle armi, quindi premere Sinistra + L1 + R2 + Select + Quadrato + X. Gabe dirà "Understood" per confermare la correttezza dell'operazione.

**Modalità Expert**: nella schermata dei titoli tenere premuto Sinistra + L1 + R2 + Select + Quadrato + Cerchio + X. Sentiremo la frase "Damn it" a conferma dell'esattezza del codice inserito.

**Nemici più deboli**: mettere il gioco in pausa, evidenziare l'opzione "Map", quindi premere Destra + L2 + R1 + X. Se abbiamo fatto correttamente questa operazione, sentiremo il suono di una risata.

**Vedere le sequenze FMV**: individuiamo la zone nel livello uno in cui il nostro personaggio salta attraverso una finestra per prendere l'ascensore. Andiamo dritti e saltiamo oltre le casse. Ci sono delle foto sul muro che rappresentano delle porte. Avviciniamoci alla foto di mezzo dove si trova la Flak Jacket. Mettiamo in pausa il gioco e attiviamo il codice per avere i nemici più deboli. Il gioco riprenderà in un cinema. Entriamo attraverso le tende nel cinema per guardare le sequenze FMV. Premere X per passare alla sequenza FMV successiva, oppure premere Start per uscire.

**Uscire dalla metropolitana**: andiamo nella parte opposta della metro dopo che è esplosa. Usiamo la lampada sulla sinistra per trovare il C-4. Prendiamolo e andiamo sul lato destro. Guardiamo in alto per vedere i livelli superiori. Premiamo Triangolo per salire sulla cassa rossa. Premiamo Triangolo per continuare a salire sulle macerie fino a raggiungere il culmine. È l'unica maniera per uscire dal livello più basso.

**Le porte del museo**: troviamo le chiavi elettroniche per attraversare le porte del museo. Controlliamo tutte le guardie e le persone morte. Di solito hanno delle chiavi elettroniche. Per la porta nella Rocket Room spariamo al pannello di controllo al terzo livello che continua a lampeggiare quando il nostro personaggio si trova nell'ascensore per raggiungere quel livello. L'uomo che ha la chiave si trova lì.

**Lanciagranate nel livello 1**: usciamo dalla finestra del bar e andiamo nel vicolo nel retro. Se guardiamo in alto, notiamo due uscite di sicurezza. Saliamo sul cassonetto dell'immondizia e andiamo verso l'uscita di sicurezza opposta al bar, quindi saltiamo verso le tubature e andiamo verso l'altra uscita di sicurezza. Attenzione, perché due terroristi usciranno per spararci quando siamo a metà del tragitto. Dopo averli sistemati, lasciamoci cadere sull'uscita di sicurezza e apriamo la cassa che contiene il lanciagranate che permette di utilizzare in maniera più efficace il lanciagranate trovato nella metropolitana.

**Codici GameShark**:
Aprire tutti i livelli: 801462aa0b14
Munizioni infinite nel furgone delle armi: 800467c62400
Salute extra: 80068bec0000
Bloccare il conto alla rovescia: 801166900bb8
nel livello del Silo dei Missili

## T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

**Skip level**: nella prima schermata, spostate la selezione da Start a Load Game, indi premete



contemporaneamente R1+R2. Questo farà apparire un menu di selezione dei livelli. Attenzione però...se sceglierete uno dei livelli avanzati, lo troverete probabilmente particolarmente difficile, visto che non avrete imparato le mosse nei livelli precedenti (come sapete, ogni file livello T'ai impara una nuova mossa, che può usare nei livelli successivi).

**Sbloccare la mappa**: mentre T'ai Fu sta attraversando i livelli, premete contemporaneamente R1 + R2.

**Battaglia con il boss finale**: sbloccate la mappa e premete Cerchio mentre esplorate la mappa.

## TENCHU - STEALTH ASSASSIN

**Salute 100%**: con il gioco in Pausa, premete in sequenza Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Sinistra.

**Accesso a tutti i livelli**: nella schermata di selezione del livello inserite la seguente sequenza tenendo sempre premuto R1: Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Destra.

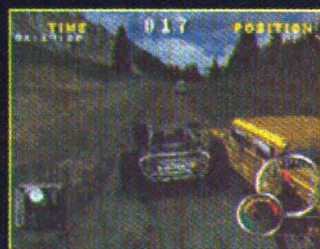


**Nemici rallentati**: durante il gico premete L2, qundi digitate Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Sinistra.

**Aggiungere nuovi oggetti**: nella schermata degli oggetti digitate Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Destra.

**Modalità debug (invincibilità, armi bonus, evocazione di nemici, il salto delle sequenze FMV e molto altro)**: premete Start per mettere in pausa il gioco. Quindi, tenendo digitati L1 + R2, premete Su, Triangolo, Giù, X, Sinistra, Quadrato, Destra, Cerchio. Rilasciate L1 + R2 e in sequenza premete L1, R1, L2, R2. Aspettate un attimo, quindi premete Start e poi L2 + R2. Apparirà il menu di debug.

## TEST DRIVE OFF ROAD 4x4 2




**Tutte le macchine e i circuiti**: al menu principale, tenendo pigiato Select, premete: L1, Sinistra, L2, Sinistra, L1, L1.

**Guidare uno Scuolabus**: allo schermo di scelta della trasmissione, tenendo premuto Select, digitate: L1, Su, L2, Giù, Giù, L2, L2, R2.

**Pista bonus "Ice cream"**: allo schermo di scelta della trasmissione, tenendo premuto Select, digitate: R2, L2, L2, Giù, Giù, L2, L2, R1

**Pista supplementare Black Widow**: selezionate "Single Race" o "World Tour". Allo schermo di scelta della trasmissione, tenendo premuto Select, digitate: R1, L2, L2, Giù, Giù, Su, L2, L1.

## TEST DRIVE 5

Al posto del vostro nome, inserite uno dei seguenti codici:

**RONE** - per sbloccare tutte le macchine

**MTHREE** - per ottenere tutte le piste

**VRSIX** - per accedere a tutte le modalità offerte dal gioco



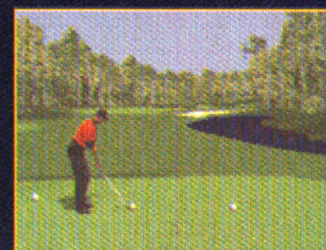
Inoltre, nel gioco è inserito un video della band che ha curato le musiche: i Fear Factory. Per raggiungerlo, dovete selezionare la "full race" nella schermata principale, poi scegliete la "drag race" e vincete una gara; inserite il nome "auxyray" e, tornando nella schermata principale, noterete che si è attivata la voce "Fear Factory Video".

## TIGER WOODS GOLF '99

Inserite i seguenti codici durante l'edit name nella schermata di selezione del giocatore:

**PUMPZ**: per sollevare il terreno del 200%

**MAXIMUMZ**: per sollevare il terreno del 400%.



**OLD_SCHOOL**: per un terreno pianeggiante.

**Cambiare le voci**: per aumentare o diminuire l'intensità della voce che commenta le vostre gesta, pigiate Su o Giù, poi premete X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, L1, L2, R1 o R2.

## TOCA 2

Una volta entrati nel menu, digitate al

posto del nome i seguenti codici:
**Tutti i tracciati:** BIGLEY
**Tutte le macchine:** MECHANIC
**Tracciato bonus:** TECHLOCK
**Nuove opzioni in modalità 'Sfida':** BANGBANG
**Collisioni rimbalzanti con avversari:** BCASTLE
**Utilizzare solo la Ford Mondeo:** CMFORD

**Circuito Oulton Park:** DINKYBIT
**Gravità bassa:** LUNAR
**Danni raddoppiati:** DUBBED
**Tracciati alti:** ELASTIC
**Accelerazione veloce:** FASTBOY
**Macchine invisibili (eccetto i pneumatici):** JUSTFEET
**Gara da 40 giri:** LONGLONG
**Vista Micro Machines:** MINICARS
**Muri imbottiti:** PADDED
**Rimanere nel Campionato anche senza fare punti:** PUNCHY
**Contorni sfuocati:** TRIPPY

## TOMB RAIDER 3: THE ADVENTURES OF LARA CROFT

Durante il gioco digitate le seguenti sequenze.

**Tutte le armi:** L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Lara griderà per confermare l'inserimento della cheat.
**Level Skip:** L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Lara griderà "No" per confermare l'inserimento della cheat.
**Tutti i segreti:** L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Lara griderà "No" per confermare l'inserimento della cheat.
**Pieno di energia:** R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.
**Chiave del cancello - Casa di Lara:** R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.
**Tutti i segreti e le chiavi:** L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.
**Tutte le armi, i Medikit, i bengala e le save gem:** L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.
**Vita nuova:** R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

## V2000

Tenendo premuto il tasto R1 digitate i seguenti codici.
**Attivare tutte le cheat:** Sinistra, Quadrato, Destra, Cerchio, X, R1, Destra, L2.

**Tutte le armi:** Quadrato, Quadrato, Triangolo, L1, L2, X, Cerchio, X.
**Skip level:** X, Destra, Triangolo, Quadrato, R2, Destra, Triangolo, L2.
**Riparare tutti i danni:** Sinistra, Sinistra, Quadrato, Cerchio, R2, Destra, Triangolo, L2.
**Cargo:** Quadrato, X, Cerchio, Triangolo, R2, Triangolo, Destra, Sinistra.
**Completare il livello:** Quadrato, Destra, Triangolo, Quadrato, R2, L1, Triangolo, Destra.
**Completare tutti i livelli:** L2, Quadrato, Destra, Triangolo, L1, Destra, R2, X.

## WCW NITRO

**Grosse mani, Grossi piedi, Grosse teste:** per ottenerle, digitate la sequenza R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT.
**Tutti i personaggi:** per poter giocare sin dall'inizio con tutti i lottatori, inserite questo codice nel menu delle opzioni (option screen). Una volta inserito apparirà il menu di selezione del personaggio: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT L2, SELECT.

## WCW/NWO THUNDER

**Bonus Wrestlers:** per ottenere altri wrestlers, premete in sequenza, nello schermo dei titoli: R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, Select.
**Big Heads:** nello schermo dei titoli digitate: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select. I lottatori avranno così delle teste enormi!
**Big Head, Hands, Feet and Weapons:** per ingrandire tutti gli arti dei lottatori, premete, nello schermo dei titoli: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select.
**Might Meter:** per settare le capacità offensive di ogni singolo wrestler, nello schermo dei titoli digitate: L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select.
**Ring Select:** per scegliere il ring, nell'options menu premete: R1, R2, R1, R2, Select. Nota: ogni volta che premete Select, il ring cambierà avanzando di uno; per selezionare invece i ring precedenti, premete: L1, L2, L1, L2 e poi il tasto Select.

## WILD ARMS

**Duplicazione degli items:** potete fare fino a 255 copie di ogni item!
Bisogna avere uno e uno solo degli item che intendete duplicare. Durante una battaglia i primi due membri del party usano su loro stessi una heal berries; il terzo membro del party usa una heal berries con l'item da duplicare, ed ecco che ne ottiene 255!

## WWF: ATTITUDE

**Controllo di Cactus Jack e Dude Love:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Mankind. Quindi, nello schermo di selezione del wrestler, premete L2 o R2.
**Controllo di Chyna:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Triple H.
**Controllo di Test:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Chyna.
**Controllo di Sable:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con un wrestler donna da voi creato.
**Controllo di Shane:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con un wrestler uomo da voi creato.
**Controllo di Head:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Al Snow.
**Controllo di Vince McMahon:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con "Stone Cold".
**Controllo di Paul Bearer:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con The Undertaker.
**Controllo di Godfather:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Dlo Brown.
**Controllo di Marc Mero:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Goldust.
**Controllo di Jerry Lawler:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Owen Hart.

**Controllo di Brian Christopher:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Jerry Lawler.
**Hello ladies !!!:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Val Venis. A questo punto, saranno disponibili nuovi costumi per le wrestler femminili durante la fase di creazione del personaggio.
**Nuovi completi:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con Mankind. A questo punto, saranno disponibili nuove shirt, pantaloncini, maschere e quant'altro durante la fase di creazione del personaggio.
**Nuovi capelli:** vincete il titolo WWF nel Challenge o nel Career mode ai livelli di difficoltà normal oppure hard con "The Rock" Rocky Maivia. Allora saranno disponibili nuove capigliature durante la fase di creazione del personaggio.
**Selezione casuale del wrestler:** alla schermata di selezione del wrestler, premete R1.

## X GAMES PRO BOARDER

Digitate nella schermata dei codici le seguenti successioni di tasti:
**Modalità circuito:** X, Cerchio, X, Triangolo, Triangolo, Quadrato.
**Modalità circuito e Ollie B., il rider segreto:** Triangolo, X, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio.

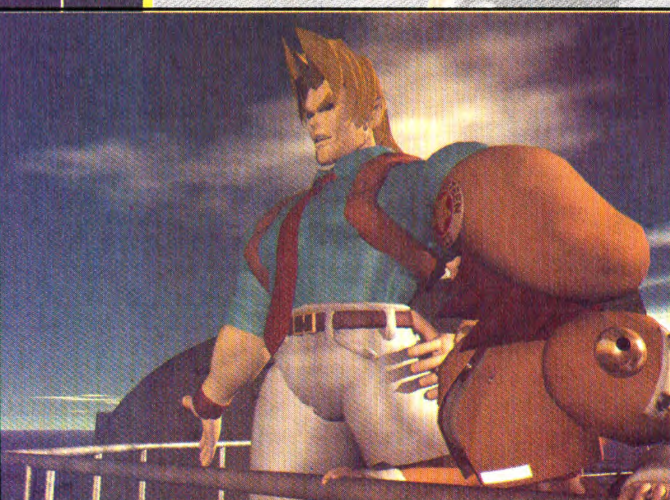
DI CHRISTIAN PETTINI

# Hard Edge



***Un gioco particolare, a metà tra Resident Evil e un cartone animato giapponese. È Hard Edge, o T.R.A.G. per i più appassionati, un titolo che ha messo a dura prova (fosse solo per la lunghezza) la 'sezione soluzioni' di Planet PlayStation.***

**Hard Edge** è un gioco d'azione sulla falsariga di Resident Evil, ma con un'ambientazione moderna. I personaggi sono rappresentati in 3D e hanno un aspetto grafico tipicamente 'anime', dando ai nostri eroi e al gioco in generale il classico tocco 'alla giapponese'. Ci sono anche molte animazioni e sequenze FMV, tanto per non annoiarci. Abbiamo il controllo di quattro personaggi che possiamo alternare nel corso del gioco. C'è però una particolarità: in alcune fasi del gioco i nostri eroi si dividono, in modo tale che è possibile cambiare il personaggio che stiamo controllando in qualsiasi punto del gioco. Non possiamo portare a termine Hard Edge usando solo un personaggio, perché magari rimane bloccato a un certo punto del gioco; quindi dobbiamo utilizzarne un altro per aiutarlo a venire fuori da questa situazione. Per esempio: il nostro personaggio trova una porta, ma è chiusa elettronicamente. Non possiamo sbloccarla col personaggio che stiamo controllando, perciò dobbiamo passare a un altro personaggio che si trova sullo stesso piano per aprire la porta. Intelligente, vero? Ogni personaggio ha delle caratteristiche particolari. Il fatto che non sia possibile terminare il gioco con un solo personaggio aggiunge un po' di pepe al gioco.



## PROLOGO

Alcuni terroristi hanno occupato il Palazzo Togusa e tengono in ostaggio il Prof. Howard e sua figlia. Due unità delle Forze Speciali sono state inviate all'interno del palazzo per salvarli, ma il capitano dell'operazione ha perso il contatto con le due squadre. Il palazzo è pieno di cadaveri. Una ragazza (Michelle) sta correndo all'interno del palazzo, ma qualcuno la afferra sbucando da un angolo del palazzo. Si tratta di Alex, l'unico sopravvissuto della sua squadra, come peraltro Michelle, almeno a quanto sembra. Si sente una risata in lontananza. Alex e Michelle puntano le loro armi nella direzione da dove proviene la voce, che si congratula con loro per essere riusciti a rimanere in vita. A quel punto Alex e Michelle vedono una bomba a tempo che galleggia nel fiume che si trova sotto di loro. Dato che la bomba sta per esplodere, Alex afferra Michelle e salta via per salvarsi. Nel LIVELLO 1 Alex dice a Michelle che devono portare a termine la loro missione, ovvero salvare il Prof. Howard. Li vediamo perciò muoversi in coppia per trovare l'entrata del LIVELLO 26, dove è tenuto il Prof. Howard.

## PRIMO LIVELLO

All'inizio ci troviamo in un corridoio. Il nostro obiettivo in questo livello è quello di trovare le due possibili strade per arrivare al LIVELLO 26, ovvero prendendo l'ascensore nell'atrio o le scale nella sala interna. Dobbiamo controllare l'ascensore oppure la porta marrone delle scale, nell'ordine che vogliamo. Ci sono due robot nell'atrio. Ricordiamoci di prendere la bottiglia EX blu che si trova dietro il punto in cui possiamo salvare, sullo schermo lampeggiante. Se controlliamo per primo l'ascensore abbiamo la possibilità di vedere un filmato che invece non appare se controlliamo prima le scale. Dobbiamo scegliere chi deve salire con l'ascensore e chi deve prendere le scale. Se ci troviamo di fronte alle scale:
- scegliamo l'opzione di sinistra per far salire Alex con l'ascensore (LIVELLO 25) e Michelle attraverso le scale (LIVELLO 26);
- scegliamo l'opzione di destra per fare l'opposto se ci troviamo di fronte all'ascensore;
- scegliamo l'opzione di sinistra per far salire Alex attraverso le scale (LIVELLO 26) e Michelle con l'ascensore (LIVELLO 25);
- scegliamo l'opzione di destra per fare l'opposto. Non cambia molto e non influenza lo svolgimento del gioco, ma cambiano le animazioni che vedremo successivamente.

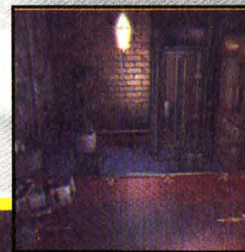


Suggeriamo di far entrare Michelle nell'ascensore e spedire Alex su per le scale, dato che nel LIVELLO 26 ci sono molte bombe balloon e Alex è in grado di sparare alle bombe da lontano. A proposito, non possiamo né aprire tutte le porte rosse né la porta dell'ascensore nella sala interna, almeno per il momento.

*Nota*: ricordiamoci che possiamo in qualsiasi momento cambiare il personaggio che stiamo controllando, anche se sono separati. In questa maniera è possibile aiutare il nostro compagno quando si trova in una situazione che non gli permetta di proseguire. Abbiamo preferito fare il LIVELLO 26 perché l'unico momento di stallo è dato dal fatto di non conoscere la parola d'accesso per la cassaforte (e ovviamente noi la conosciamo perché abbiamo terminato il gioco!).







## SEPARAZIONE: LIVELLO 26

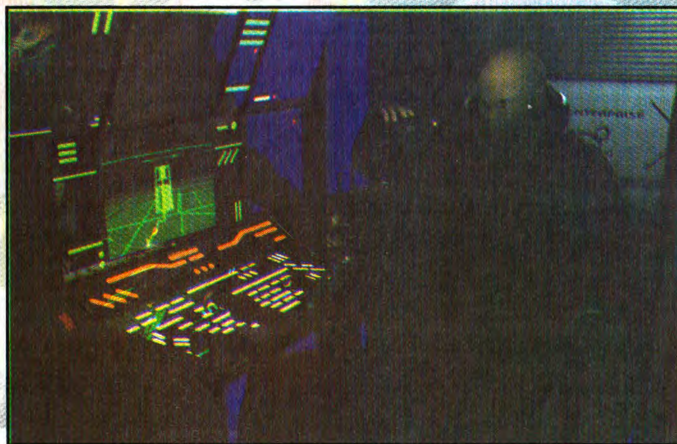
1. Partiamo dalla stanza delle scale che è saltata in aria. Salviamo il gioco e non dimentichiamoci di prendere i due medikit negli armadietti vicino al punto di salvataggio. Dirigiamoci verso la sala dei convegni: troveremo lungo la strada due mutanti e una mina, ma non dovrebbero essere un problema.
2. Nella stanza dei convegni ci sono due terroristi e una mina: eliminiamoli. Ci sono due statue rappresentanti dei leoni nella stanza: esaminiamole ambedue rispondendo sì con l'opzione di sinistra. Le due statue si metteranno una di fronte all'altra e vedremo un'animazione in cui si

sposta una piccola parte della scrivania e appare una chiave. Prendiamola: si tratta della Key Card B che ci permette di aprire la porta di sicurezza B. Dirigiamoci adesso verso l'ufficio.

3. In questo ufficio troviamo tre terroristi armati di coltello: eliminiamoli. Prendiamo la pillola medikit nella scrivania, quindi andiamo nella stanza laterale. Uccidiamo il mutante che si trova all'interno. Troviamo la leva che si trova in mezzo agli armadietti. Giriamo la leva rispondendo sì con l'opzione di sinistra: si aprirà una porta e ci troveremo davanti a un pannello di controllo. Ispezioniamolo; se abbiamo già la Key Card B, potremo accedere alla stanza dati. Prendiamo la pillola medikit dal vaso vicino al pannello ed entriamo nella stanza dati.

4. Perquisiamo lo scienziato morto all'interno della stanza dati. Troveremo la prima medaglia. Saliamo le scale per raggiungere la cassaforte: ispezioniamola. Ci verrà chiesta una combinazione. Per ottenerla dobbiamo usare l'altro nostro personaggio nel LIVELLO 25 (vedi punto 2 nella soluzione del LIVELLO 25). Comunque, ecco un piccolo regalo: il numero è 052. All'interno della cassaforte troviamo una Secret Code Card. Usciamo dalla stanza e dall'ufficio.

5. Attraversiamo altre due porte per arrivare al bar. All''interno assistiamo a un'animazione in cui King (il barista) è attaccato da un terrorista. King chiede aiuto. Sconfiggiamo il terrorista e riceveremo i ringraziamenti di King. Nel bar vediamo uno scienziato morto a terra. Perquisiamolo e troveremo la seconda medaglia. Se parliamo ancora con King a proposito di quello che aveva portato lo scienziato, il barista ci darà la Key Card A. Non ne abbiamo bisogno subito, dato che dobbiamo usare questa chiave nel LIVELLO 25 dopo esserci riuniti con i nostri compagni.



Controlliamo il bersaglio per i dardi sul muro e notiamo che c'è una nota attaccata, con dei numeri scritti sopra. Segniamoci questi numeri. Ah, un'altra cosa: c'è un juke-box nel bar. Avremo a che fare in futuro con questa macchina. Usciamo dal bar.

6. Andiamo nella stanza dell'amministrazione attraverso una porta che dobbiamo aprire risolvendo un rompicapo. C'è un pannello 3x3. Dobbiamo inserire i numeri dall'1 al 9 presenti sul pannello, in modo che la somma delle tre linee di numeri orizzontali e delle due verticali dia un totale di 15. Per inserire i numeri teniamo premuto il pulsante **Quadrato** su un tasto e usiamo **Su** e **Giù** sul pulsante direzionale. Hey, la soluzione l'abbiamo già trovata sugli appunti che erano sul bersaglio nel bar, quindi dovrebbe essere facile. Possiamo in ogni modo inserire delle soluzioni diverse, la porta si aprirà lo stesso. Qualora non avessimo segnato i numeri scritti sulla nota, ecco la soluzione:

2, 9, 4;
7, 5, 3;
6, 1, 8.

Saliamo le scale all'interno della stanza dell'amministrazione e controlliamo il computer che si trova al centro. Ci sono due opzioni: Auto Door e Room Breaker. Con la prima opzione possiamo far scattare il contatto elettrico che permette di aprire la porta verde che era chiusa in precedenza. Questo permetterà all'altro nostro personaggio di uscire dalla fase di stallo nel LIVELLO 25. Attiviamo l'opzione Auto Door, mettendo il cursore su ON per aprire le porte verdi. Facciamo lo stesso anche con le porte del LIVELLO 26. L'altra opzione, Room Breakers, interviene direttamente sul sistema di alimentazione interno. Attiviamola e mettiamo il cursore su ON per dare elettricità alla Sala Grande. Usciamo dalla stanza dell'amministrazione.

7. Dirigiamoci verso la Sala Grande. L'ultima porta che incontriamo prima di avere accesso alla sala è una porta di sicurezza B. Dato che abbiamo la Key Card B, non dovremmo avere problemi ad aprirla. All'interno della Sala Grande ci sono due terroristi e una mina. Se non abbiamo attivato l'opzione Room Breaker, la sala sarà buia e senza elettricità. Se abbiamo scelto Alex per andare nel LIVELLO 26, potremo sempre esplorare la stanza dato che questo personaggio è dotato di un visore per la vista notturna. Prendiamo la chiave per l'armadietto dalla bacheca e ispezioniamo l'oggetto circolare al centro della stanza. Noteremo un interruttore con su scritto "Holographic Compass - The North Seeking Goddess". Attiviamo l'interruttore e assistiamo a un'animazione che mostra una foto di quattro oggetti circolari disposti secondo un certo schema. Memorizziamo questo schema, dato che è la soluzione al rompicapo successivo. Usciamo dalla stanza e andiamo verso il Dormitorio.

8. L'ultima porta d'accesso al dormitorio è una porta di sicurezza B, ma non avremo problemi ad aprirla. Salviamo il gioco prima di entrare nel Dormitorio. Quando siamo dentro, prendiamo le cinque pillole medikit che si trovano nel cassetto sopra il lavandino vicino all'entrata. Andiamo verso le docce. Eliminiamo il mutante che incontriamo, che è giustamente incavolato perché abbiamo interrotto la sua doccia mensile. Ispezioniamo il secondo armadietto, da nord, nella stanza delle docce. Possiamo usare la chiave che avevamo preso in precedenza. Dopo averlo aperto, vedremo un rompicapo che ricorda i quattro oggetti circolari. Dato che conosciamo la soluzione, sistemiamo gli oggetti in modo giusto. Ecco la soluzione per i più sbadati.

- nord: foto del fiore rosso;
- sud: foto del mare;
- ovest: foto della luna;
- est: foto della papera bianca.

Dopo aver risolto il rompicapo, si apre la porta nella stanza da letto. Entriamo e sconfiggiamo i due mutanti al suo interno. Prendiamo le tre pillole medikit nel letto e prendiamo la bottiglia EX blu nell'armadietto. Prendiamo le informazioni che si trovano nell'altro letto vicino all'armadietto. Entriamo quindi nella porta che abbiamo appena aperto risolvendo il rompicapo. Arriveremo a un ascensore del LIVELLO 25. Lì troviamo un macchinario denominato Code Breaking: ispezioniamo il meccanismo rispondendo sì con l'opzione di sinistra. Inseriamo la Secret Code Card nel macchinario: il codice verrà decifrato. Adesso abbiamo una Pass Crad. Non possiamo andare da nessun'altra parte da questa stanza, quindi usiamo l'ascensore per tornare al Dormitorio e quindi abbandoniamo la stanza.



9. Andiamo verso la stanza del cancello. Attraversiamo il salone, se vogliamo. In questa stanza vediamo un'animazione di Burns; l'animazione dipende dal personaggio che stiamo utilizzando (Alex/Michelle). Burns si unisce a noi al termine dell'animazione. C'è un cancello in questa stanza: apriamolo ispezionando la macchina lì vicino. Ci verrà chiesto di inserire la Pass Crad: rispondiamo sì con l'opzione di sinistra. Se non abbiamo decrittato il codice, dobbiamo fare come detto al punto 8. Il cancello ci dà accesso alla stanza successiva. Andiamo verso la stanza dell'Area di Scarico. Attenzione alla mina davanti alla porta. All'interno troviamo due mine balloon e un'altra mina. Usiamo Alex per eliminare le mine balloon, prendiamo il cavo d'acciaio che si trova a terra e torniamo verso il salone.

10. Nel salone vediamo l'animazione di un uomo su un balcone al LIVELLO 27 che saluta Burns, il quale riconosce Gasshu. Gasshu si sposta, ma intanto ha fatto fermare i nostri eroi, che devono ora affrontare lo Scorpione Rosso Gigante.

## BOSS N°1: SCORPIONE ROSSO GIGANTE

Un consiglio prima di affrontare la scorpione: controlliamo quanta energia ci è rimasta. Se non ne abbiamo abbastanza, perderemo sicuramente. Dobbiamo usare il medikit quando la barra della salute è troppo bassa. È facile eliminare questo avversario: abbiamo usato Burns per portare a termine questa fase. Dobbiamo capire il momento giusto per sferrare il pugno dinamite, dato che è il colpo che leva più energia allo scorpione. Attenzione al suo pungiglione: dobbiamo evitarlo spostandoci all'indietro. Saremo in grado di sconfiggerlo in men che non si dica. Dopo aver ucciso lo scorpione, andiamo davanti all'ascensore per assistere a una sequenza video.

Arriveremo così al LIVELLO 27. In questo livello troviamo quattro bombe magnetiche e due robot: possiamo evitarli per entrare direttamente nella porta. Per superare le bombe basta correre velocemente. Le bombe cadranno ed esploderanno. Prendiamo una delle due porte. Dobbiamo affrontare tre mutanti lungo il tragitto. Apriamo la porta successiva per andare all'ascensore che conduce al LIVELLO 28.





Assisteremo all'animazione di un'ENOOOOORME bomba che esploderà tra 38 minuti. Avviciniamoci e osserviamo un'animazione in cui due dei nostri eroi vanno al LIVELLO 25. Da questo momento in poi prendiamo il controllo del nostro altro personaggio che si trova nel LIVELLO 25.

## SPLIT UP - CRUISING ON LIVELLO 25

**1.** Dal punto di partenza dirigiamoci verso l'Ufficio. Accanto alla scrivania vicino all'entrata c'è un pannello con delle luci accese; ispezioniamolo e vedremo l'animazione di una cassaforte che si apre. C'è un timer sulla cassaforte, che si apre soltanto 15 secondi dopo aver premuto i tasti sul pannello. Dobbiamo fare in fretta per prendere la Floor Key dalla cassaforte. Dopo averlo fatto, assisteremo a un'animazione di una donna con gli artigli che interroga un'altra donna a proposito del disco di sistema e poi la uccide. Ritorniamo nell'ufficio, prendiamo la pillola medikit dallo scaffale e la bottiglia EX blu da quello vicino all'angolo in cui si trova la cassaforte.

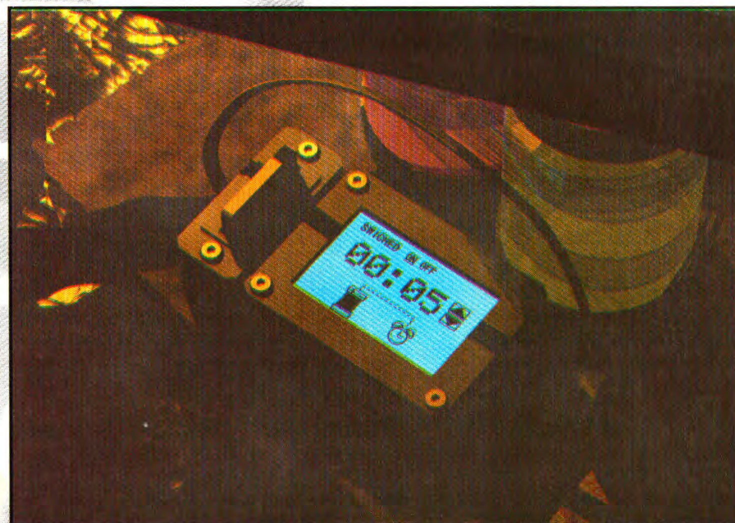
**2.** Usciamo dall'Ufficio e andiamo nella Sala Operatoria. Davanti a questa stanza troveremo la donna che avevamo visto uccidere: perquisiamola per trovare la quarta medaglia. Entriamo nella Sala Chirurgica, dove ovviamente possiamo trovare molti medikit. Nell'armadietto nero ci sono anche 3 pillole medikit. Ispezioniamo l'armadietto bianco a fianco e prendiamo altre 5 pillole medikit. Andiamo nella stanza accanto. Prendiamo la Blue Card col numero 052 sulla scrivania. Questi sono i numeri che servono al nostro compagno al LIVELLO 26 per aprire la cassaforte. Prima di andare via prendiamo la bottiglia EX gialla nell'armadietto più lontano.



**3.** Andiamo verso la Stanza per lo Stoccaggio nel magazzino. C'è un rompicapo del tipo 'premi i tasti che vengono indicati'. Dobbiamo ripetere la sequenza dei tasti sul pannello. I quattro pulsanti che vediamo corrispondono a quelli del joypad (Triangolo, Quadrato, X e O). Premiamoli contemporaneamente a quando s'illuminano i pulsanti sul pannello: se facciamo quest'operazione in maniera corretta, notiamo che una barra si riempie poco a poco. Quando la barra supera la linea verde possiamo entrare attraverso la porta; non possiamo dare la sequenza esatta perché è sempre casuale. Entriamo nella Stanza per lo Stoccaggio e assisteremo a un'animazione in cui incontriamo Rachel. L'animazione dipende a seconda del personaggio che stiamo usando (Alex o Michelle). Dopo aver preso Rachel prendiamo il tubo medikit dallo scaffale. Usciamo dalla stanza e dirigiamoci verso la libreria.

**4.** Incontriamo tre terroristi armati di pugnale e una bomba magnetica nel nostro tragitto verso la libreria. Superiamo questi ostacoli ed entriamo nella Libreria Dati. Eliminiamo i tre mutanti e le tre bombe balloon. Andiamo in un'altra stanza per prendere le diapositive per il proiettore sul tavolo vicino al muro (lampeggia): assomigliano a delle carte verdi. Ispezioniamo lo scaffale dei libri per acquisire le informazioni. Usciamo dalla stanza.

**5.** Attraversiamo la porta di sicurezza verde, che adesso è aperta, per andare verso la balconata a est. Qui troviamo due mutanti. Camminiamo finché non troviamo un trasportatore e un pannello sul muro. Il cavo trasportatore non funziona perché gli manca l'elettricità; dobbiamo inserire una batteria all'interno del panello sul muro. Ritorniamo perciò nella Stanza per lo Stoccaggio e prendiamo una batteria dal robot (*nota*: dobbiamo per forza ispezionare prima il pannello del trasportatore per poi prendere la batteria dal robot). Ritorniamo al pannello e inseriamo la batteria, in modo da attivare il trasportatore per raggiungere la balconata ovest. Apriamo la porta che si trova lì.




**6.** Andiamo fino al punto di salvataggio del gioco. Salviamo e apriamo la porta. Per fare questo dobbiamo risolvere lo stesso tipo di rompicapo della porta della Stanza per lo Stoccaggio. Questa volta è più difficile, perché dobbiamo premere i tasti esatti senza mai sbagliare, e inoltre non c'è la barra verde. Nessun problema: ogni volta che sbagliamo la barra si accorcia, quindi avremo maggiori possibilità di risolvere il rompicapo. Non possiamo dare la sequenza da seguire, dato che cambia ogni volta che giochiamo. Apriamo la porta e arriviamo alla Sala dei Convegni. Ispezioniamo il proiettore per usare le diapositive che avevamo raccolto in precedenza. Verremo a conoscenza della storia a proposito del Sistema d'Attacco Garland.

**7.** Ritorniamo sulla balconata ovest senza usare il trasportatore che si trova sul lato est. Giriamo intorno, invece, aprendo la porta della sala d'aspetto, attraversando l'ufficio, la sala chirurgica e la porta verde, quindi prendiamo la batteria. Torniamo nella Sala Convegni con la batteria, che ci sarà utilissima. Andiamo nel Magazzino e prendiamo tre pillole medikit dallo scaffale vicino alla porta verde. Noteremo una guardia morta: perquisiamola per trovare la terza medaglia. Apriamo la porta verde: troveremo un robot. Inseriamo la batteria all'interno del robot (visto che sarebbe servita?), che inizierà a muoversi rivelando la porta che nascondeva dietro di sé. Apriamo questa porta con la Floor Key e, attraversandola, abbiamo accesso all'Ufficio C.

**8.** Nell'Ufficio C dobbiamo eliminare tre terroristi armati di coltello. Andiamo verso la porta aperta sulla sinistra per arrivare alla scrivania con sopra un grande globo. Attenzione alle mine poste proprio davanti alla porta. C'è una sedia vicino alla scrivania: ispezioniamola e rispondiamo sì per selezionare la sedia. Verremo trasportati in una piccola stanza. Qui ispezioniamo l'armadietto per trovare un diario (informazioni) e un medikit.

*Nota*: se decidiamo di usare ancora la sedia nel corso del gioco, ricordiamoci che Burns non può usarla data la sua grande mole.

**9.** Usciamo dalla stanza e quindi camminiamo fino ad arrivare alle scale. Saliamo: vedremo un uomo che giace a terra. Parliamogli: ci chiederà di salvare il Prof. Howard. Lasciamolo lì e proseguiamo verso l'altra rampa di scale. Scendiamo e apriamo la porta che troviamo: entreremo così nella Stanza di Controllo. Ispezioniamo il monitor per vedere cos'è successo al Prof. Howard. Andiamo verso la porta che si trova sul lato opposto. Ci sono sei mine per terra, delle quali cinque molto vicine tra loro. Camminiamo attraverso le mine, quindi spostiamoci indietro quando la mina inizia a emettere il suo caratteristico suono. Aspettiamo che esploda e facciamo lo stesso con il gruppo di cinque mine. L'esplosione di una scatenerà una reazione a catena che farà esplodere anche le altre quattro. Andiamo nella Stanza del Computer Centrale.

**10.** Qui troveremo un Green Punk Ninja che tiene in ostaggio il Prof. Howard. Il ninja ci ordina di farlo passare e ci chiude all'interno della Stanza del Computer Centrale per farci morire assiderati. Usiamo il nostro personaggio per colpire il muro finché non si rompe. Ritorniamo dall'uomo che ci aveva parlato in precedenza del Prof. Howard, facendo però attenzione ai nemici nell'Ufficio della Sicurezza. Lì ci sono due mutanti e delle mine balloon. Quando raggiungiamo l'uomo a terra ci dirà che il Disco di Sistema si trova sul juke-box. L'uomo muore prima di poterci consegnare la sua medaglia. Perquisiamolo per prenderla.

*Nota*: siamo alla fine dell'esplorazione. Se non abbiamo finito col personaggio al LIVELLO 26, facciamolo adesso. Passiamo successivamente al punto 11.

**11.** Vogliamo sapere cos'è successo al nostro compagno sull'altro livello? Se ha incontrato Gasshu ed è caduto al LIVELLO 25 allora controlliamo la mappa automatica (premere Start). Vedremo la posizione dei nostri amici nell'ala ovest. Dirigiamoci lì per assistere all'animazione. Adesso controlliamo tre

personaggi, meno quello che è andato al LIVELLO 26 (Alex o Michelle). Controlliamo l'inventario: contiene gli oggetti di entrambi i gruppi.

## IN GRUPPO (MENO UNO)

1. Usciamo dalla sala operatoria e prendiamo l'ascensore per arrivare al LIVELLO 26. Andiamo al bar e ispezioniamo il juke-box. Possiamo metterlo in funzione, ora che abbiamo tutte e cinque le medaglie. Notiamo che il secondo disco all'interno del juke-box legge un errore: prendiamo questo disco, che in realtà è il Disco di Sistema. L'altro disco ci permette di fare un test del sonoro.
2. Ritorniamo all'ascensore e saliamo al LIVELLO 27 (Strano, vero? Prima l'ascensore non funzionava!!!). Superiamo le quattro bombe magnetiche e i due robot. Andiamo al LIVELLO 28 usando l'ascensore e raggiungiamo il luogo in cui avevamo trovato la bomba ENOOOOORME. Qui dobbiamo combattere contro Gasshu.

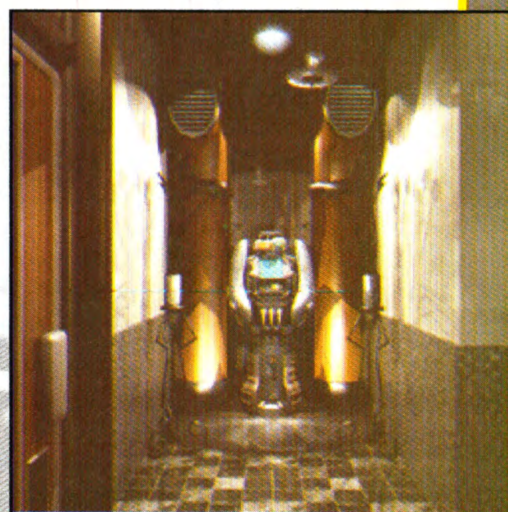
## BOSS 2: GASSHU

Finalmente, dopo tanto girovagare, ecco un altro boss. Gasshu ha poche mosse nel suo repertorio. La più pericolosa è la presa, quindi cerchiamo di evitarla. Teniamoci lontano da Gasshu e aspettiamo che sia lui a venire verso di noi. Non aspettiamo che ci attacchi perché ha una portata maggiore rispetto a noi: puntiamo verso di lui e colpiamolo. Se si fa indietro per sfuggire ai nostri colpi, significa che si sta preparando a sferrare un attacco col suo raggio oculare. Corriamo verso il lato in cui si sposta (non dobbiamo andargli contro o indietreggiare) e saremo così in grado di evitare il suo contrattacco. Se siamo abbastanza veloci possiamo anche colpirlo. Gasshu usa spesso questa tattica per prenderci. Ripetiamo la sequenza indietreggia-colpisci-evita il raggio-colpisci-stai alla larga: saremo in grado di vincere facilmente il combattimento. Assisteremo a un'animazione quando sconfiggiamo Gasshu.
3. Adesso è giunto il momento per disattivare la bomba. Il problema è che Burns ha già provato a disarmarla, ma non ci è riuscito. Forse il fallimento lo perseguita. Ci sono quattro placche sulla bomba con i numeri 0, 1, 2 e 3. Dobbiamo aprire le placche in un ordine preciso, che è CASUALE ogni volta che giochiamo. Per capire quale placca aprire giriamo la bomba per vederne il fondo. C'è un numero, vero? Quello è il numero corrispondente alla placca da rimuovere. Ripetiamo quest'operazione fino a quando non avremo rimosso le quattro placche.
4. Ecco il momento che stavamo aspettando! Dobbiamo girare il fusibile verso destra o verso sinistra? Non c'è alcun suggerimento al riguardo. Burns ha fatto i suoi errori, perché non dovremmo farli anche noi! Dobbiamo seguire l'istinto! Scherziamo: giriamolo verso SINISTRA (scegliere l'opzione di destra due volte) e la bomba verrà in questo modo disarmata.
*Nota*: possiamo provare a girare il fusibile verso destra per assistere a un'animazione in cui non riusciamo a disarmare la bomba. Vedremo che bel risultato! Dopo aver disattivato la bomba possiamo tornare a prendere l'ascensore che ci porta al LIVELLO 27.

## PROF HOWARD, STIAMO ARRIVANDO!

1. Entriamo e raggiungiamo l'Ufficio della Segreteria. Dovremmo avere con noi il disco di sistema. Se non lo abbiamo, noteremo una nota sulla porta che ci dice che non possiamo entrare in quella stanza.



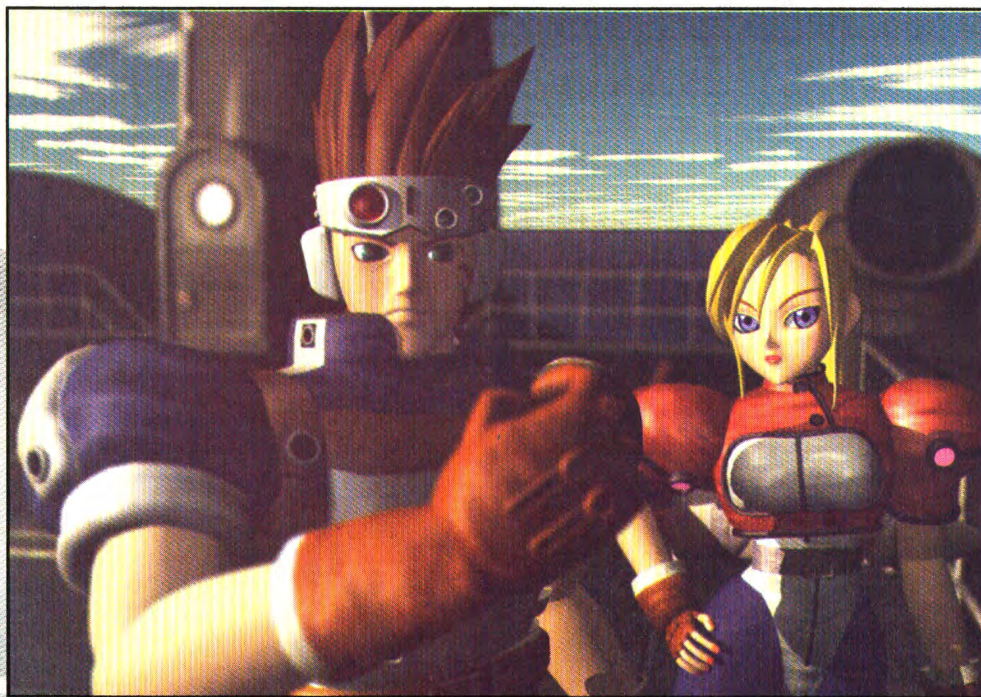



2. Nell'Ufficio della Segreteria c'è un punto di salvataggio del gioco. Ispezioniamo il muro di ovest: c'è una cassaforte dietro la scrivania. Apriamola e prendiamo la bottiglia EX gialla al suo interno. Entriamo nella Reception ed eliminiamo i tre terroristi armati di coltello e una mina. Prendiamo i tre tubi medikit che si trovano all'interno della stanza, ritorniamo all'Ufficio della Segreteria e dirigiamoci verso la Libreria dei Dati C. Ci sono due mine dietro il divano. Andiamo nella stanza piena di libri ed eliminiamo il mutante e la mina al suo interno. Prendiamo il piccolo medikit che troviamo e torniamo nella Stanza della Segreteria.
3. Non possiamo fare molto altro nella Sala Giochi per il momento, quindi possiamo soltanto salvare il gioco e salire le scale. Apriamo la porta bianca per assistere a un'animazione.
4. Prima del combattimento possiamo scegliere chi debba combattere contro la donna con gli artigli. Per prima cosa dobbiamo scegliere se debba essere Alex (o Michelle) ad affrontare il combattimento. L'opzione di sinistra serve ad accettare, quella di destra per far combattere gli altri componenti del gruppo (Burns o Rachel). Se scegliamo quest'ultima opzione, appare un'altra scelta da fare su chi affronterà l'avversario. L'opzione di sinistra seleziona Burns, quella di destra Rachel. Dipende solo da noi.

## BOSS 3: DONNA CON GLI ARTIGLI

Si tratta di un nemico davvero tosto. Noi abbiamo scelto Rachel perché è veloce e la velocità è essenziale per sconfiggere questo nemico, dato che quest'ultimo attacca in diverse maniere. Per prima cosa cerca di avvicinarsi a noi e ripeterà quest'azione alcune volte. Sfruttiamo quest'opportunità per colpirla col nostro colpo migliore (nel caso di Burns usiamo il Pugno dinamite). In seguito la donna cambia la modalità d'attacco. Ecco cosa fa:
1. vola in aria e chiama due mutanti. Se eliminiamo i mutanti, la donna tornerà a terra, anche se non è sempre possibile attaccarla dato che





scompare se ci proviamo;
2. si sdoppia. Una delle due donne è un'immagine illusoria. Distruggiamo quella finta e colpiamo quella vera con una combo. Abbastanza facile;
3. scompare e riappare alle nostre spalle e usa la sua combo contro di noi. Dobbiamo correre e poi riprendere posizione quando finisce la combo;
4. crea un cerchio d'energia sotto di noi. Corriamo verso di lei e facciamo la nostra combo. È una delle occasioni migliori per levarle un bel po' d'energia;
5. si muove volando, e crea dei cristalli in questa sua azione. I cristalli girano e sparano dei raggi all'interno della stanza. È il suo attacco finale, e le costa molta energia. Dobbiamo distruggere i cristalli nel minor tempo possibile. Se non siamo in grado di farlo, scappiamo dietro alla scrivania.
*NOTA: se abbiamo finito il gioco e abbiamo acquisito il terzo completo di Rachel (quello verde), usiamo la sua combo laser (**Giù + Quadrato**). Sconfiggeremo il nemico in tre soli attacchi!*
Dopo aver battuto l'avversario, assisteremo a un'animazione di Rachel e del Prof. Howard nella Sala Chirurgica. Il Prof. Howard darà una spiegazione a proposito del Satellite Garland. Il nostro personaggio ferito (Alex o Michelle) si unirà a noi dopo l'animazione.

## MISSIONE: TROVARE TRE CHIAVI PER DISATTIVARE LA BARRIERA AL PLASMA

1. Prima di lasciare la Sala Chirurgica prendiamo la pallina della roulette dal Prof. Howard. Usciamo e dirigiamoci verso il ripostiglio di stoccaggio al LIVELLO 25. Adesso possiamo aprire la porta, avendo la Key Card A nell'inventario. C'è una cassaforte a muro: ispezioniamola per prendere il primo meccanismo di disinnesto. Serve a disabilitare la barriera al plasma che si trova nel LIVELLO 26. Ispezioniamo lo scaffale per trovare un medikit.
2. Andiamo nell'atrio e saliamo con l'ascensore fino al LIVELLO 27. Andiamo verso la Sala Giochi attraversando l'Ufficio della Segreteria. Ispezioniamo la roulette sul tavolo. Dato che abbiamo preso dal Prof. Howard la pallina per la roulette (vero?), possiamo usarla. Assisteremo a un'animazione in cui la pallina si ferma sul numero 7: questo fa spostare l'orologio sul muro e mostra una porta.
*Nota*: se vogliamo, possiamo andare nella stanza dove abbiamo sconfitto il terzo boss e ispezionare la scrivania per trovare un tubo medikit.
3. Attraversiamo la porta e andiamo all'aperto. Eliminiamo i due terroristi e una bomba magnetica. Al termine di questa passerella troviamo una scala e una porta. Saliamo la scala, dato che il passaggio verso la porta è bloccato da un muro. Dobbiamo usare una bomba per farlo esplodere. Ci troveremo nel LIVELLO 28 e noteremo tre pozzi d'areazione. Ispezioniamo il pannello bianco di quello di sinistra per ottenere una bottiglia EX rossa. Se osserviamo bene i tre pozzi di ventilazione, notiamo che uno è rotto (quello di destra). Scegliamo di controllare Rachel e ispezioniamolo: Rachel striscerà nel condotto d'areazione fino al Laboratorio di Ricerca al LIVELLO 27.
4. Entriamo nella cella del laboratorio. Questa si chiuderà dietro di noi e dovremo sconfiggere i due mutanti al suo interno perché si possa riaprire. Ispezioniamo il pannello sul muro per aprire una porta segreta con una scala al suo interno. Prima di scendere la scala ispezioniamo il pannello: si aprirà una porta che dà accesso a un grosso macchinario. Assisteremo a un'animazione di Burns che costruisce una bomba. Scendiamo la scala e arriviamo alla Stanza di Controllo al LIVELLO 26. Qui troviamo un pannello che può disattivare la barriera al plasma (sistema di scarico dei rifiuti), ma abbiamo bisogno di tre chiavi (meccanismo di disinnesto) per disattivare la barriera. Abbiamo solo una chiave per il momento, giusto? Quindi non c'è altro da fare, per il momento. Ispezioniamo la scrivania per trovare delle informazioni. Risaliamo al laboratorio attraverso la scala e parliamo con Burns: ci darà una bomba e si unirà a noi.
5. Scendiamo ancora la scala fino alla Stanza di Controllo al LIVELLO 26 e dirigiamoci verso l'unica porta della stanza. Ci troveremo dalla parte opposta alle scatole del LIVELLO 26. Possiamo leggere le 'Istruzioni per l'inceneritore' sul muro. Dopo averle lette, prendiamo il controllo di Burns e spingiamo la scatola.
6. Adesso dobbiamo trovare le altre due chiavi per disattivare la barriera al plasma. Andiamo verso l'ascensore nell'atrio (LIVELLO 26) e saliamo al LIVELLO 27. Ritorniamo nella Sala Giochi. Sconfiggiamo di nuovo i due terroristi e facciamo esplodere la mina magnetica. Fatto questo, invece di salire le scale come avevamo fatto in precedenza passiamo attraverso la porta. Andiamo di nuovo verso il muro e ispezioniamolo. Dato che abbiamo la bomba, assisteremo a un'animazione di Alex che fa saltare il muro. Dall'altra parte vediamo un mutante e una bomba magnetica. Entriamo e raggiungiamo la Stanza dello Stoccaggio.
7. Qui dobbiamo eliminare un mutante e due bombe magnetiche. Ispezioniamo l'armadietto marrone sul muro per trovare un diario (informazioni). Ispezioniamo i due scaffali lì vicino per prendere un tubo medikit e una pillola medikit. Prendiamo la leva meccanica che si trova a terra e ispezioniamo lo scaffale per trovare una pillola medikit. Usciamo dalla stanza e raggiungiamo l'Ufficio Informazioni.
8. Ci sono sei computer in mezzo alla stanza. Ispezioniamo il monitor verde centrale (Information Retrieval System) e assisteremo a un'animazione dell'esperimento riguardante il Satellite Garland. Ispezioniamo il pannello (Network Computer) per scaricare le informazioni. Cambiamo il personaggio e prendiamo il controllo di Alex, quindi dirigiamoci verso la luce rossa lampeggiante vicino al pannello delle informazioni. Ispezioniamo per spegnere le luci. Ispezioniamo anche il sesto computer che si trova a sud-est: rispondiamo sì per attivarlo. Si aprirà un muro e apparirà una scala. Scendiamo per arrivare nel ripostiglio di stoccaggio al LIVELLO 26: qui sconfiggiamo un mutante. Ispezioniamo la cassaforte a lato della scala per trovare il secondo meccanismo di disinnesto. Ispezioniamo lo scaffale per ottenere delle informazioni. Sblocchiamo la porta e dirigiamoci verso l'ascensore.
9. Due chiavi: ne manca solo una. Andiamo al LIVELLO 25 con l'ascensore e dirigiamoci verso la Stanza per lo Stoccaggio. Ispezioniamo il meccanismo di smaltimento dei rifiuti. Dobbiamo inserire la leva meccanica e girarla per aprire il meccanismo. Ispezioniamo lo scivolo per i rifiuti per riprendere la leva meccanica. Cambiamo il personaggio che controlliamo in Rachel. Ispezioniamo di nuovo il meccanismo di smaltimento per entrare nello scivolo dei rifiuti. Rachel e i suoi compagni andranno nel LIVELLO B6 attraverso lo scivolo (davvero un bel po' di piani più in basso!). Assisteremo a un'animazione in cui Rachel quasi viene schiacciata a morte. Strano che Burns sia riuscito a passare in questa stretta cavità; e dire che non entrava nella sedia dell'ufficio!

## L'ULTIMA CHIAVE E L'INCONTRO CON IL PROF. VAULT

1. Iniziamo nella sala dell'inceneritore. Ci sono quattro computer in ogni angolo della stanza: ispezioniamone tre. Per attivarli dobbiamo far diventare i loro schermi di colore rosso. Assisteremo quindi a un'animazione di una cassaforte che si apre da qualche parte. Andiamo alla cassaforte aperta e prendiamo il terzo meccanismo di disinnesto. Adesso abbiamo tutte e tre le chiavi; dirigiamoci al Laboratorio di Ricerca.
2. Qui passiamo accanto alle tubature per

accedere a una nuova area presidiata da quattro robot e quattro mine. Su una tubatura rotta c'è un nome: Brennum. Chi sarà mai? Lo scopriremo presto. Attraversiamo la porta successiva; c'è una leva bianca sul muro: serve a cambiare la direzione della pedana rotante. Tiriamo la leva in modo che la pedana sia orientata verso nord (consultiamo la mappa per controllare la direzione). Apriamo la porta che conduce a una stanza con una scala in discesa molto lunga: salviamo il gioco e scendiamo. Apriamo la porta che incontriamo e assisteremo a un'animazione dei nostri eroi che incontrano il Prof. Vault. Dopo l'animazione Rachel cercherà di fermare il Prof.

## BOSS 4: PROF. VAULT

È un nemico facile da battere: attacchiamo e sferriamo una combo diretta al centro del corpo del Prof. Vault, ignorando tutto il resto. Il suo corpo esploderà e il Prof. Vault si trasformerà nella sua seconda forma (una specie di serpente dalla testa enorme). Capiamo che vuole morderci quando si mette in posizione eretta: spostiamoci indietro, quindi di nuovo in avanti e attacchiamolo con una combo. A volte emette delle luci bianche intorno al proprio corpo: è il segnale che sta recuperando energia! Dobbiamo perciò finirlo in fretta e attaccarlo quando si trova in fase di recupero.

3. Assisteremo a un'animazione, dopo aver sconfitto Vault. Inizieremo a questo punto la nostra avventura dalla direzione nord. Non possiamo di nuovo attraversare la porta che conduce nella zona isolata: ritorniamo alla leva e spostiamola in direzione sud. Cambiamo il personaggio da controllare in Alex e attraversiamo la porta in direzione sud verso il Laboratorio degli Esperimenti. È molto buio all'interno, e ci sono due nemici che non avevamo incontrato prima: i terroristi con due spade. Sconfiggiamoli e andiamo sulla sinistra rispetto alla porta. Ispezioniamo la zona per trovare un interruttore delle luci: attiviamolo in modo tale da illuminare la stanza. Prendiamo un tubo medikit vicino alla passerella rotante, che adesso ci dirige verso la Serra. Ritorniamo alla passerella rotante ed entriamo nella Serra: ci sono tre mine in questa stanza! Prendiamo il Muschio Fluorescente (sembra una specie di blob verde) e ritorniamo al Laboratorio degli Esperimenti.

4. Torniamo al ponte rotante. Lì troviamo un robot rosso di guardia, oltre a quattro diamanti fluttuanti; attraversiamo il ponte prestando attenzione a questi pericoli. C'è un pannello al lato della porta: ispezioniamo per inserire la leva meccanica. Assisteremo a un'animazione di Burns che cambia la direzione del ponte. Attraversiamolo ed entriamo nella stanza. Ispezioniamo la scatola al centro per trovare una bottiglia EX nera. Usciamo, attraversiamo il ponte e attraversiamo la porta che conduce a un punto di salvataggio e a un ascensore nella zona ovest. Attiviamo l'ascensore scegliendo l'opzione di sinistra e quindi usciamo dall'ascensore stesso. Noteremo di essere arrivati all'ascensore del LIVELLO 1 nella stanza posteriore. Dirigiamoci verso l'atrio e saliamo al LIVELLO 26 con l'ascensore.

## VIA!! VIA!! VIA!!

1. Adesso abbiamo i tre meccanismi di disinnesco e possiamo disattivare la barriera al plasma. Andiamo nella Stanza di Controllo, prestando attenzione ai nemici che troviamo in ogni stanza (ci sono persino i pericolosissimi scorpioni verdi a guardia della Stanza di Controllo). Qui ispezioniamo il pannello per inserire le tre chiavi. Ora che la barriera al plasma è stata disattivata, andiamo alla stanza dell'ascensore. Ci sono un robot e due bombe balloon, quindi stiamo attenti: usiamo l'ascensore di questa stanza per raggiungere il LIVELLO 27.

2. Arriviamo davanti all'ascensore nel LIVELLO 27. Mentre camminiamo, appare all'improvviso dal soffitto un robot che ci attacca. Eliminiamolo e andiamo nell'Ufficio della Sicurezza C; prendiamo una bottiglia EX rossa dal piccolo armadietto vicino al letto. Andiamo nell'Ufficio della Sicurezza B e ispezioniamo i grafici per assistere a un'animazione (adesso sappiamo chi è Brennum). Dopo l'animazione notiamo che c'è un orologio nell'angolo di destra dello schermo: indica il conto alla rovescia dell'auto distruzione!!! Rachel ha un piano per fermarlo, ma non vogliamo rovinare la sorpresa.




3. Andiamo verso la Stanza di Controllo del Ponte-Laser. Lungo la strada incontriamo due terroristi con due spade e una bomba magnetica. Eliminiamoli ed entriamo nella stanza: ci sono un terrorista armato di coltello e una mina all'interno. Dopo averli eliminati ispezioniamo il pannello di controllo per attivare il ponte-laser. Attraversiamolo e apriamo la porta per arrivare nella Stanza della Tattica: prendiamo un medikit dal computer e le informazioni dal monitor. Ispezioniamo la mappa del mondo per assistere a un'animazione. Possiamo notare che il conto alla rovescia si è interrotto. Lasciamo la stanza, attraversiamo nuovamente il ponte-laser e andiamo all'ascensore attraversando la porta. Per aprirla, ispezioniamo il pannello sulla sinistra della porta. Saliamo al LIVELLO 1.

4. Sul LIVELLO 1 andiamo verso la stanza nel retro e prendiamo l'ascensore per andare al LIVELLO B6. Notiamo che l'uscita vicino al punto di salvataggio è aperta: salviamo il gioco dato che questo è l'ultimo punto di salvataggio. Ovviamente, in questa parte del gioco dobbiamo affrontare dei nemici davvero tosti.

## COMBATTERE FINO ALLA FINE

Attraversiamo il cancello aperto e prendiamo l'ascensore fino al LIVELLO B7. Quando saliamo sull'ascensore possiamo vedere Brennum, l'orrendo Green Punk Ninja. Ci sfida a duello.

## BOSS 5: BRENNUM

Questo tizio è davvero tosto. È così veloce che suggeriamo di usare un personaggio altrettanto rapido, come Michelle o Rachel. Quando è vicino ci attacca con la sua combo; se stiamo giocando con Rachel usiamo la tecnica della parata per affrontarlo (**Giù**, **Su** + **Quadrato**). Dopo un po' inizierà a usare una tecnica di accerchiamento, girando intorno a noi. Ci sono due tipi di attacchi di accerchiamento:

1. inizia a giraci intorno per poi sbucarci alle spalle per colpirci. Basta tenerci lontano da Brennum;
2. fa dei cerchi sempre più concentrici, per poi saltarci addosso per sbatterci a terra. Quando i cerchi si fanno più stretti corriamo all'esterno della sua traiettoria circolare. Continuiamo a correre finché non termina la sua tecnica per sbatterci al suolo. Alla fine di quest'attacco Brennum sarà stordito e quasi immobile. È l'occasione per scagliare il nostro attacco migliore. Dopo aver sconfitto Brennum arriveremo al LIVELLO B7. Apriamo la porta per raggiungere una stanza con un robot rosso di guardia. Ispezioniamo ogni angolo della stanza: troveremo tre medikit che ci saranno utili per la battaglia. Dopo di ciò, sconfiggiamo un altro robot rosso a guardia della porta. Attraversiamola per raggiungere un grande spazio aperto. Qui troviamo il nostro vecchio nemico.

## BOSS 6: GASSHU, PIÙ POTENTE E CON UNA PISTOLA GAITLING

Usiamo Burns, dato che è il più forte dei quattro personaggi. Utilizziamo sempre il Pugno dinamite. Indietreggiamo se il nemico ci attacca; quando prova a bloccarci scappiamo il più velocemente possibile verso destra o sinistra. Quando ci spara, basta correre a destra o a sinistra per schivare i proiettili, dato che seguono una traiettoria in linea retta. Il modo migliore per sconfiggerlo, secondo noi, è di avvicinarci e usare ogni volta il Pugno dinamite. È probabile che verremo colpiti, ma se siamo veloci abbastanza Gasshu sarà in grado soltanto di bloccarci una volta e non avrà il tempo di sferrare un secondo attacco. Quando attraversiamo il ponte assisteremo a un'animazione riguardante Rachel, che potrebbe anche non trovarsi con noi dopo quest'animazione: dipende dal finale del gioco. Scendiamo le scale e incontriamo Miguel, il boss finale.

## BOSS 7: MIGUEL

Miguel ha una barra della vita molto lunga. L'unica maniera per esaurire la sua energia è di colpire il cristallo rosso che ha sulla coda. Andiamogli vicino, perché se rimane troppo distante sarà in grado di saltarci addosso. Oltre a questo, è in grado di lanciare dei proiettili blu se rimaniamo troppo lontani. Passiamogli sotto l'ascella e colpiamo lateralmente il cristallo. Quando solleva i due artigli, tiriamoci indietro o scappiamo il più velocemente possibile verso un angolo. Si muove molto velocemente, comunque saremo al sicuro nell'angolo. Dopo questa mossa Miguel si fermerà un attimo: è l'occasione giusta per attaccarlo con una combo. Successivamente ci lancerà contro due bombe teleguidate: una verso il cristallo, l'altra contro di noi. Evitiamole e ripetiamo tutte queste mosse per sconfiggerlo.



A cura di Christian Pettini

# WANTED

**Azione, tecnica, coraggio, intelligenza, velocità. Sono questi gli ingredienti di un buon fighter, il grande protagonista di ogni PICCHIADURO che si rispetti. In queste pagine abbiamo raccolto, raccontato e votato tutti i titoli beat-'em-up usciti per PlayStation. Una guida all'acquisto indispensabile.**

## PICCHIADURO

### I DIECI PERSONAGGI PIÙ "TENERI"

1. Il draghetto Spyro



2. Abe
3. Parappa
4. Croc
5. I vermi di Worms
6. Bub e Bob di Bust-a-Move
7. I lottatori di Pocket Fighter
8. Rincewind di Discworld
9. Rayman
10. Il delfino di Fluid

B

**BATMAN FOREVER**
*(Acclaim)*
MC
Questo splendido personaggio avrebbe potuto e dovuto avere miglior fortuna nella sua prima volta su PlayStation.



L'utilizzo della licenza del film è deprimente, con una trasposizione molto superficiale di avvenimenti che al cinema ci hanno indubbiamente appassionato di più. Tristi figuri mal definiti (e che hanno poco in comune con i ben noti personaggi della serie di Batman) si affrontano, ma il giocatore è troppo poco gratificato. Veramente scadente: evitatelo.
N. giocatori: 1-2

**20**

**BATTLE ARENA TOSHINDEN**
*(Sony)*
MC
Primo picchiaduro in assoluto ad apparire sulla console Sony, per molto tempo è rimasto anche il migliore.



Per l'epoca, la grande innovazione era la possibilità di schivare in 3D utilizzando delle capriole che giravano intorno all'avversario. Ottima per l'epoca la grafica poligonale tridimensionale. Un'altra novità era che gli otto personaggi a disposizione potevano portare anche dei colpi che utilizzavano armi bianche (spade, lance, pugnali ecc.). Capostipite di una solida e longeva dinastia, oggi è disponibile in collezione Platinum.
N. giocatori: 1-2

**77**

**BATTLE ARENA TOSHINDEN 2**
*(Sony)*
MC
Anche se all'epoca è stato ricevuto tra clamori osannanti, questo secondo episodio della serie lascia un po' con l'amaro in bocca.



La grafica è bella e fluida, ci sono dei personaggi in più: due utilizzabili da subito (Chaos e Tracy), due Boss (Uranus e Master) e due nascosti (Sho Shinjo e Vermillon), ma non ci sono colpi veramente nuovi e originali. Consigliato soprattutto ai fan della serie, altrimenti è meglio un semplice noleggio.
N. giocatori: 1-2

**73**

**BATTLE ARENA TOSHINDEN 3**
*(Sony)*
MC



Le innovazioni apportate dalla Takara si sprecano: ci sono 14 personaggi giocabili da subito, altri 14 Boss da menare a più non posso e un ultimo infame Mega-Boss finale che non vi farà dormire la notte. La tecnica di gioco è notevolmente migliorata, con molti più colpi speciali e combo dagli effetti devastanti e spettacolari. Ottima la grafica, che offre due differenti livelli di dettaglio grafico. Le nuove arene sono completamente ridisegnate e donano ai vari scontri un'atmosfera davvero notevole. Da comprare.
N. giocatori: 1-2

**89**

**BIO F.R.E.A.K.S.**
*(GT Interactive)*
MC
Nuovo picchiaduro in 3D prodotto dalla Midway. Controllate dieci guerrieri geneticamente potenziati; fateli combattere tra di loro in arene ambientate in un futuro post-apocalittico.



La giocabilità è più che buona, grazie anche all'uso di diverse armi da lancio (fiamme, proiettili, acido ecc). Grafica nella media con apprezzabili effetti 3D.
N. giocatori: 1-2

**73**

**BLOODY ROAR**
*(Virgin)*
MC
Triste titolo, leggero e 'acquoso'. Alcuni lottatori se le danno di santa ragione caricando una barra che, riempita, consentirà di trasformarsi in una feroce bestia sanguinaria. La grafica triste non fa male e i personaggi, sulla carta interessanti, alla prova del joypad non si controllano bene e deprimono ulteriormente un titolo bucherellato.



Peccato perché, tranne il gioco vero e proprio, tutto il resto è bello. Non vi sembri poco, comunque.
N. giocatori: 1-2

**62**

**BLOODY ROAR 2**
*(Virgin)*
MC
Dieci passi avanti rispetto al deprimente predecessore! Il motore grafico veramente nuovo presenta un dettaglio superiore quasi a qualunque cosa vista finora, con texture dettagliate, molti poligoni e una risoluzione e una solidità assurde.



La giocabilità si adegua alla meraviglia grafica, e ora il gioco, recentemente uscito in versione PAL, è finalmente degno. Tonnellate di opzioni, story mode, schermate d'intermezzo: la cura è finalmente in tutti gli aspetti e la giocabilità diventa finalmente 'pesante', nel senso che durante lo scontro vi rendete conto che i personaggi sono grossi, forti e cattivi e che quando colpiscono fanno molto male. Bel lavoro!
N. giocatori: 1-2

**86**

**BUSHIDO BLADE**
*(Sony)*
LK, DS, MC
Dalla nipponica Square Soft un gioco molto 'tecnico' e impegnativo. Combattimenti molto intensi e molto brevi, che di solito si concludono con la messa a segno di un solo colpo risolutivo. Ottima atmosfera di gioco che ricorda molto il vero approccio dei samurai al combattimento, con nessun limite di tempo e niente indicatori di energia.



Ogni incontro correttamente portato a termine

(se si combatte in modo sleale si verrà penalizzati) consente di aggiungere nuove mosse al repertorio del guerriero impersonato. È previsto lo scontro a due linkando le Play e giocando in prima persona. Sei forte, Square!
N. giocatori: 1-2

**87**




### CARDINAL SYN
*(Sony)*
DS, MC
Picchiaduro in cui si controllano personaggi molto insoliti.



L'approccio al combattimento deve essere un po' più cauto del solito, dal momento che gli avversari difficilmente perdonano un errore. I personaggi disponibili sono 18: dopo averne sconfitto un primo gruppo di 8, si passerà al livello medio con altri 8 avversari, prima di giungere al Final Ultimate Boss. Interessante.
N. giocatori: 1-2

**74**

### CRITICOM
*(Vic Tokai)*
MC
Gioco mediocre, senza particolari acuti. La grafica non è niente di che, con animazioni lente e non particolarmente fluide che rendono questo prodotto inferiore alla media.



Da evitare per continuare a dormire sonni tranquilli.
N. giocatori: 1-2

**47**




### DARKSTALKERS
*(Virgin)*
NC
Un'ambientazione horror in stile fumettoso che utilizza lo stesso motore bidimensionale di Street Fighter.



Anche se il caricamento tra i vari livelli è un po' troppo lungo, il gioco si riscatta offrendo un'alta giocabilità e delle mosse speciali d'eccezione. Un'accurata conversione del famoso coin-op che su PlayStation non sfigura minimamente.
N. giocatori: 1-2

**76**

### DEAD OR ALIVE
*(Sony)*
DS, MC
Conversione quasi perfetta di uno tra i migliori giochi da bar mai prodotti. Molte mosse, grande varietà di combo e una grafica di rilievo rendono questo gioco molto consigliabile. Dodici i personaggi disponibili, ognuno dei quali è dotato di una risposta ai comandi veramente eccezionale.



Sebbene dodici lottatori siano pochi, sono stati tutti quanti oggetto di una decisa personalizzazione e risultano diversi e tutti ugualmente interessanti. Quattro differenti modalità di gioco (Tournament, VS, Time Attack e Survival) garantiscono una notevole longevità.
N. giocatori: 1-2

**91**

### DRAGON BALL Z: THE ULTIMATE BATTLE 22
*(Bandai)*
MC
Picchiaduro simpatico e carino che ricorda molto da vicino l'approccio di Pocket Fighter.



Tratto da una serie di fumetti e cartoni animati popolarissima in Giappone. La grafica è più che buona, così come la fluidità delle animazioni e la giocabilità complessiva. Consigliabile soprattutto agli appassionati di manga, altrimenti può stancare.
N. giocatori: 1-2

**65**

### DYNASTY WARRIORS
*(Koei)*
MC

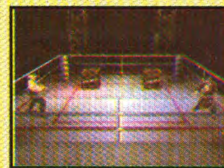


Lo si può trovare nei negozi d'importazione anche col nome di SANGOKU MUSOU. Non ricalca i consueti canoni dei picchiaduro classici, avvicinandosi piuttosto a titoli come Double Dragon. Facile da imparare, è soprattutto indicato ai neofiti del genere che si troveranno con un gioco semplice e immediato.
N. giocatori: 1-2

**53**




### EHRGEIZ (NTSC)
*(Squaresoft)*
DS, MC
Un gran gioco di Square. Ci picchiamo oppure ci dedichiamo allo story mode utilizzando uno dei quindici personaggi, alcuni dei quali sono volti noti, presi dal gioco di ruolo Square per PlayStation: Final Fantasy VII. Grande grafica, ottimo sistema di controllo e notevole componente tecnico-tattica per un gioco di gran classe.



Consigliatissimo, anche se import costa un po'.
N. giocatori: 1-2

**85**

### EVIL ZONE
*(Titus)*
MC
La vera sorpresa del 1999: ecco il picchiaduro dell'anno! Un solo tasto per attaccare e un controllo totale nell'ambito delle grandi arene tridimensionali.



Le inquadrature esaltano le mosse, tutte molto spettacolari e coreografiche. I personaggi sono bellissimi (anche se non sono molti) e l'azione è veloce ed entusiasmante. I comandi semplici non ingannino: le mosse sono tantissime perché c'è un intenso uso delle combinazioni con il pad, e inoltre gli attacchi differiscono in base alla distanza tra i combattenti.
N. giocatori: 1-2

**93**




### FIGHTING FORCE
*(Eidos)*
MC
Insolito picchiaduro in 3D dotato di molti elementi di ricerca ed esplorazione.



La qualità della realizzazione è molto alta, sia per quanto riguarda la grafica che per quel che concerne la giocabilità: possiamo controllare quattro personaggi differenti (due uomini e due donne) e raccogliere un sacco di armi e altri oggetti da usare per contundere gli avversari. Si potrebbe considerare un po' come l'erede di Double Dragon, trasportato in un mondo completamente tridimensionale. Divertente nella sua cafonaggine e nella sua esagerazione.
N. giocatori: 1-2

**84**

### FIGHTERS IMPACT
*(Taito)*
MC
Beat'em-up che si distingue soprattutto per la possibilità offerta al giocatore di creare combo agganciando fino a 64 mosse consecutive. I personaggi sono 8 e la grafica è passabile.



## LE DIECI PROTAGONISTE PIÙ BELLE

1. Lara Croft (Tomb Raider)
2. Nina Williams (Tekken)
3. Kitty-N (Bust-a-Groove)
4. Sophitia (Soul Blade)
5. Tina (Dead or Alive)
6. Jenny (Bloody Roar 2)
7. Erel (Evil Zone)
8. Tifa Lockheart (Final Fantasy VII)
9. Mace Daniels (Fighting Force)
10. Aya (Parasite Eve)



## I DIECI GIOCHI MIGLIORI PER LINKARE DUE PLAY

1. **Wipeout 2097**



2. **Descent**
3. **Total Drivin'**
4. **Command & Conquer: Red Alert**
5. **Toca 2**
6. **Blast Radius**
7. **Motor Toon GP 2**
8. **Doom**
9. **Bushido Blade**
10. **Ridge Racer Revolution**

## I DIECI PLATINUM MIGLIORI

1. **Gran Turismo**




2. **Final Fantasy VII**
3. **Tomb Raider**
4. **Tekken 2**
5. **Resident Evil**
6. **Colin McRae**
7. **Crash Bandicoot 2**
8. **Wipeout 2097**
9. **Micromachines V3**
10. **Bust-a-Move**



La giocabilità è buona, con un insieme di mosse che ricorda un po' quelle di Virtua Fighter. Senza infamia e senza lode.
N. giocatori: 1-2

**61**

## G

### GUILTY GEAR
*(ASW)*
MC
Un gioco che si distingue immediatamente per la sua velocità. Le mosse sono talmente fulminee che non riuscirete nemmeno a capire che cosa stia succedendo.



Un'opportunità mancata, perché i personaggi (12) sono interessanti e facili da comandare, dal momento che ricalcano appieno lo schema delle mosse di Street Fighter. Grafica sotto la media. In giro c'è decisamente di meglio.
N. giocatori: 1-2

**38**

## I

### IRON & BLOOD
*(Acclaim)*
MC
Passabile beat'em-up che utilizza un'interessante ambientazione presa dal mondo di AD&D. Sono presenti infatti molti eroi e personaggi presi da Ravenloft, l'espansione horror-gotica-vampirica prodotta dalla TSR.



Magie, armi e abilità speciali sono tutte presenti in questo anomalo picchiaduro che vorrebbe avvicinare alla PlayStation anche i più seriosi amanti dei giochi di ruolo.
N. giocatori: 1-2

**69**

### IRON MAN & MANOWAR
*(BMG)*
NC
Se non si hanno idee decenti per un picchiaduro, di solito si utilizza una licenza di un personaggio famoso, magari tratto dal mondo dei fumetti, per ingolosire il pubblico dei più ingenui.



E questo, sfortunatamente, è proprio uno dei casi più eclatanti. Da noleggiare (forse) solo se siete dei fan sfegatati del mitico personaggio creato da Stan Lee.
N. giocatori: 1-2

**30**

## K

### KENSEI: SACRED FIST
*(Konami)*
DS, MC
Brava Konami! A parte il fatto che hai scopiazzato bellamente la serie di Tekken, lo hai fatto con grande classe! Mosse semplici, un controllo intuitivo, tanti personaggi (ispirati allo stile dei classici del genere), bellissima grafica; soprattutto è degno di menzione il lavoro fatto su quest'ultima: poche texture, molti poligoni stondati con il gouraud, inquadrature spettacolari.



Non innovativo, ma proprio bello!
N. giocatori: 1-2

**91**

### KILLING ZONE
*(Acclaim)*
NC
Il gioco cerca di mischiare una grafica in stile Battle Arena Toshinden a una giocabilità e a un insieme di mosse che invece ricordano più Tekken. Peccato che ne risulti surclassato in entrambi gli aspetti.



Le animazioni sono poverelle, e nemmeno l'utilizzo di mostri mitologici quali meduse e minotauri vari riesce a risollevare le sorti di un gioco che non riesce a emergere dalla massa.
N. giocatori: 1-2

**55**

### KING OF FIGHTERS '95
*(SNK)*
MC
Una delle migliori realizzazioni in 2D mai apparse su PlayStation.



La grafica era (per l'epoca) ricca e affascinante, con una serie di personaggi (ben 24) ricchi di armi, mosse speciali e abilità segrete. Un classico per chi desidera un gioco 'molto tecnico'.
N. giocatori: 1-2

**69**

### KING OF FIGHTERS '96
*(SNK)*
MC
Viene mantenuta (a ragione) la grafica in 2D per un gioco dalla grande profondità e longevità.



Agli otto livelli di difficoltà, alle cinque modalità di gioco e ai 27 guerrieri da controllare (o a cui dare un sacco di legnate), va aggiunta anche la possibilità di bloccare i colpi in volo. Anche se 'solo' in 2D, è un titolo molto valido.
N. giocatori: 1-2

**72**

### KING OF FIGHTERS '98
*(SNK)*
MC
La solita sbobba, dalla SNK. Si combatte in molti modi ma la trovata della serie (che dovrebbe farvi comprare il gioco) è il 'Team Battle': scegliete una squadra preimpostata e vi mazzolate come Orazi e Curiazi.



I personaggi sono un boato: 38. Inoltre, ce ne sono altri 13 nascosti nei meandri del nero CD di SNK. Molto classico, molto curato, molto bidimensionale, ma troppo, troppo vecchio!
N. giocatori: 1-2

**75**

## M

### MARVEL SUPER HEROES
*(Capcom)*
MC
Un buon picchiaduro che si caratterizza per l'uso dei personaggi dei fumetti della Marvel.



I 12 supereroi tra cui scegliere comprendono, tra l'altro, L'Uomo Ragno, l'Incredibile Hulk, Capitan America e il mitico Volverine. Un sacco di supermosse e di combo vi aspettano unitamente a una grafica multicolore e fumettosa.
N. giocatori: 1-2

**73**

### MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
*(Capcom)*
MC
Un gioco in cui si svolge la sfida delle sfide, quella tra gli eroi Marvel e i personaggi manga di Street Fighter! Il 2 è realizzato con la cura che nessuno disconosce a Capcom, e anche la giocabilità è la stessa di tutti gli altri titoli di alto livello della softhouse nipponica.



Divertentissimo in due, certo non è il massimo da soli; ma il desiderio di imparare le mosse e scoprire i personaggi vi spingerà a giocarci spesso.
N. giocatori: 1-2

**84**

### MORTAL KOMBAT 3
*(Sony)*
MC
Terzo episodio della famosissima serie che ha introdotto nel mondo dei

Beat'em-up i personaggi digitalizzati. Un titolo discreto, che però lascia un po' di amaro in bocca.



Anche senza essere un capolavoro, comunque rimane una scelta di tutto rispetto.
N. giocatori: 1-2

70

**MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES**
*(Williams)*
MC
Questo è sicuramente il titolo meno azzeccato di tutta la serie. Si tratta di un picchiaduro a scorrimento con elementi platform. In realtà il legame con la serie di MK è forte, e per questo motivo la componente di pestaggio è preponderante.



La realizzazione è affrettata e non risulta particolarmente curata né la grafica né la giocabilità, che si attestano su livelli di sufficienza. E anzi, magari fossero solo poco lontani dall'essere accettabili.
N. giocatori: 1

24

**MORTAL KOMBAT TRILOGY**
*(GT Interactive)*
NC
In questo titolo sono compresi tutti e tre i capitoli della serie.



Fondamentali per capire come si è sviluppata l'evoluzione della serie di picchiaduro di maggior successo della storia dei videogiochi. Oltre 30 personaggi dotati ciascuno delle proprie personali fatality, babality e animality (no, queste ultime non esistono). Un titolo tutto sommato conveniente, visto che offre 3 giochi al prezzo di uno.
N. giocatori: 1-2

78

**MORTAL KOMBAT 4**
*(GT Interactive)*
DS, MC
L'ultimo episodio della serie si rivela divertente da giocare, ma non raggiunge le vette di alcuni dei suoi concorrenti. La grafica, finalmente tridimensionale, è molto buona e ha la solita carriolata di mosse, livelli, stanze e personaggi segreti.



Un buon acquisto a patto di aver già giocato gli ultimi Tekken e Toshinden.
N. giocatori: 1-2

84

**N**

**NIGHTMARE CREATURES**
*(SCEA)*
DS, MC
La transalpina Kalisto ha prodotto un ottimo gioco con due terzi di picchiaduro e un terzo di esplorazione.



Nei panni di Ignatius o Nadia dovremo combattere in un'ambientazione horror-gotica (davvero affascinante) contro lupi mannari, demoni e spiriti malvagi vari. Ambienti in 3D ed effetti come pioggia, nebbia e foglie che cadono lo rendono un prodotto consigliabile a chi ama i giochi cupi.
N. giocatori: 1

85

**P**

**PERFECT WEAPON**
*(Electronic Arts)*
MC
Picchiaduro a scorrimento, con grafica 3D in tempo reale, in cui siete un maestro di arti marziali.



Vi aspettano ben cinque mondi differenti, ognuno pieno zeppo di insidie e di nemici da riempire di mazzate, in cui potrete raccogliere anche oggetti e armi per proseguire più agevolmente il vostro cammino. I comandi ricordano alla lontana Tekken, e nel gioco è possibile anche ritornare sui propri passi.
N. giocatori: 1

66

**POCKET FIGHTER**
*(Virgin)*
MC



Picchiaduro molto originale, che fa della simpatia la propria arma vincente. Riprende lo 'stile carino' della grafica presente in Super Puzzle Fighter II Turbo, mischiandoci elementi da vero beat'em-up. Sono presenti i classici protagonisti della serie Street Fighter, più alcuni esponenti di Darkstalkers analizzati nelle loro prestazioni lottatorie durante il periodo dell'adolescenza. Potremo utilizzare quindi dei giovanissimi e simpatici Akuma, Ken, Ryu, Felicia (oltre a un buffissimo Zangief) per un totale di 12 personaggi.
N. giocatori: 1-2

84

**POWER ISTINCT 2**
*(Atlas)*
MC
Deprimente picchiaduro 2D con animazioni e varietà di mosse nella media.



Bella l'idea della possibilità di trasformarsi in vari modi; peccato solo che durante questa fase, per alcuni secondi, sarete alla mercé dell'avversario. I personaggi da controllare sono circa una dozzina, ma comunque sarebbe meglio cercare altro.
N. giocatori: 1-2

46

**PRIMAL RAGE**
*(TWI)*
MC
Un picchiaduro indubbiamente originale, dal momento che ci troveremo a muovere sette differenti tipi di dinosauro con codate, morsi e zampate a volontà.



La grafica è approssimativa, e la giocabilità non particolarmente esaltante non lo rende certamente uno dei migliori titoli della categoria. Anzi.
N. giocatori: 1-2

18

**PSYCHIC FORCE**
*(Acclaim)*
NC
Si combatte all'interno di grossi cubi trasparenti in cui si può volare. Ricorda un po' Dragon Ball Z e un po' Toshinden.



La grafica non è un gran che, e le tanto decantate onde psichiche, frutto di mosse speciali, lasciano un po' delusi. Niente di particolare.
N. giocatori: 1-2

61

**R**

**REAL BOUT FATAL FURY**
*(Sony)*
MC
Quarto episodio della serie Fatal Fury.



È uno dei migliori esempi di picchiaduro 2D, dal momento che possiede 3 livelli di profondità: oltre al 'normale' livello di profondità, è possibile spostarsi sullo sfondo o in primo piano per poter schivare i colpi avversari. Consigliato anche se ormai anzianotto.
N. giocatori: 1-2

80

## I DIECI INTRO PIÙ SPETTACOLARI

1. Soul Blade
2. Final Fantasy VII
3. Resident Evil 2
4. Ridge Racer Type 4
5. Tekken 3



6. Nightmare Creatures
7. Wild Arms
8. G-Police
9. FIFA '99
10. Ghost in the Shell

## I DIECI GIOCHI DI CALCIO PIÙ BELLI

1. ISS Pro '98
2. FIFA '99
3. UEFA Striker
4. International Superstar Soccer Pro
5. Michael Owen's World League Soccer
6. Actua Soccer 2
7. World Cup '98
8. Bomba '98
9. UEFA Champions League
10. Viva Football

## I DIECI INTRO PIÙ SPETTACOLARI

1. Soul Blade
2. Final Fantasy VII
3. Resident Evil 2
4. Ridge Racer Type 4
5. Tekken 3
6. Nightmare Creatures
7. Wild Arms
8. G-Police
9. FIFA '99
10. Ghost in the Shell




## LE DIECI MIGLIORI COLONNE SONORE

1. Wipeout 2097
2. Bust-a-Groove
3. Vigilante 8
4. Ridge Racer Type 4
5. Command & Conquer
6. Driver
7. Parappa the Rappa
8. Grand Theft Auto
9. Gran Turismo
10. Rapid Racer

**RISE 2: RESURRECTION**
*(Acclaim)*
MC
Uno dei titolo più brutti e ingiocabili della storia dei videogiochi. Allora fu pubblicizzatissimo, ma la delusione rimane grande come allora. La grafica è carina, le ambientazioni e tutta la localizzazione sono interessanti, ma le mosse erano poche e la giocabilità praticamente inesistente. Pollice verso.



N. giocatori: 1-2

**40**

**RIVAL SCHOOLS**
*(Virgin)*
MC
Un titolo che rinverdisce i fasti della tradizione di Street Fighter. Buona la grafica e notevole la giocabilità.



Tutto il gioco è fortemente ispirato all'ambiente scolastico: personaggi e ambientazioni immergono il giocatore in una scuola dove alunni diversi si scambiano colpi proibiti. Il buon numero di combattenti tra cui scegliere lo rendono un gioco consigliabile ad appassionati e non, dal momento che non è nemmeno troppo difficile al livello di difficoltà più basso.
N. giocatori: 1-2

**77**

**ROBO PIT**
*(THQ)*
MC
Strano picchiaduro robotico in cui dovremo costruirci il perfetto combattente sintetico. Carina la possibilità di inserire armi all'interno dei robot.




La grafica deludente e il non perfetto controllo dei personaggi pongono il gioco nella fascia più bassa della classifica. Si sbadiglia qua e là.
N. giocatori: 1-2

**40**

**S**

**SAMURAI SHODOWN III**
*(SNK)*
MC
Questa serie si è sempre rivolta a un pubblico di intenditori che desiderano cimentarsi con un prodotto particolarmente impegnativo.



Anche il terzo episodio non fa eccezione, dal momento che sia la grafica 2D che le animazioni dei personaggi sono stati messi in secondo piano rispetto alla quantità (e difficoltà di esecuzione) delle mosse disponibili. 12 personaggi di samurai medievali giapponesi a disposizione. Per i giocatori più esperti.
N. giocatori: 1-2

**60**

**SOUL BLADE**
*(Namco)*
MC, NG
Uno tra i titoli più famosi e riusciti per PlayStation oggi è presente nella serie Platinum.



Grafica in 3D molto bella e giocabilità di altissimo livello lo rendono una tra le scelte obbligate nel panorama dei beat'em. Si tratta di un picchiaduro con le armi in cui dodici interessanti e ben studiati personaggi (e uno nascosto) si tirano violente zaccagnate; giocando in modalità Edge Master, a ogni vittoria potrete impadronirvi di un'arma con cui poter combattere più agevolmente (la serie completa comprende circa 70 strumenti).
N. giocatori: 1-2

**91**

**STAR GLADIATOR**
*(Virgin)*
MC
Un buon gioco che vede la Capcom avventurarsi per la prima volta nel campo dei picchiaduro in 3D e lo fa alla grande dal punto di vista della realizzazione tecnica, con grafica risoluta, molti poligoni e un'elevata velocità. I combattenti tra cui scegliere sono 10, compresi bizzarri alieni e mutanti dagli strani poteri.



La grafica è buona, ma la giocabilità denota ancora un pizzico di inesperienza.
N. giocatori: 1-2

**70**

**STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI**
*(LucasArts)*
MC
Tecnicamente ricorda un po' l'impostazione di Soul Blade, ma con un'affascinante ambientazione nel mondo di Guerre Stellari. Splendida l'idea di inserire tra i personaggi che possiamo far combattere anche il 'mitico' C1P8.



La grafica non è dettagliatissima, e la risposta dei comandi non è immediata (anche per via del sistema di controllo un po' macchinosetto), ma la fluidità delle animazioni e il fascino dei personaggi lo rendono discretamente interessante.
N. giocatori: 1-2

**68**

**STREET FIGHTER ALPHA**
*(Virgin)*
MC
Remix per PlayStation dei personaggi e delle ambientazioni migliori della prima serie. Il gioco è in semplice 2D, ma poggia la sua forza su di una giocabilità e su numerose combinazioni di mosse che all'epoca fecero scuola.



I personaggi provengono da Final Fight, Street Fighter e Street Fighter 2.
N. giocatori: 1-2

**78**

**STREET FIGHTER ALPHA 2**
*(Virgin)*
MC
Secondo episodio della serie 'remix', aumenta il numero dei personaggi (ora 18), delle locazioni e delle mosse disponibili.



Grafica migliorata solo in maniera marginale, dal momento che l'impostazione fumettosa della serie è ormai divenuta un segno di distinzione.
N. giocatori: 1-2

**85**

**STREET FIGHTER ALPHA 3**
*(Capcom)*
MC
Il beat'em up bidimensionale è questo, non c'è storia.



Caterve e caterve di combattenti, grafica di grandissima classe (definita, veloce e fluida), elevata giocabilità. Ancora? Configurazione del livello di complessità degli scontri, molte modalità di gioco, personaggi carismatici, un sacco di ambientazioni, mosse spettacolari accompagnate da effetti grafici d'eccezione. Cosa aspettate per andarlo a comprare, visto che è anche uscito in versione PAL e conferma il buono che abbiamo evidenziato recensendo la versione giapponese sul numero di Aprile?
N. giocatori: 1-2

**90**

**STREET FIGHTER COLLECTION**
*(Virgin)*
MC
Una collezione che consente di mettere le mani su tre versioni della serie: Super Street Fighter 2 The New Challengers, Super Street Fighter 2 Grand Master Challenge e Street Fighter Zero 2 Dash.



Nulla di nuovo sotto il sole, ma pur sempre una scorpacciata di lottatori (ben 28), 'Haduken' e combo varie.
N. giocatori: 1-2

**75**

**STREET FIGHTER EX + ALPHA**
*(Virgin)*
MC
Finalmente, con questo episodio, anche la serie 2D per antonomasia passa alla grafica tridimensionale. Questa così attesa versione 3D offre un'altissima giocabilità e un fattore di divertimento estremamente elevato.



La grafica dettagliatissima e le entusiasmanti animazioni dei 18 personaggi disponibili lo rendono una delle pietre miliari dei giochi di combattimento.
N. giocatori: 1-2

**87**

**STREET FIGHTER: THE MOVIE**
*(Acclaim)*
MC
Siamo davvero all'assurdo, dal momento che questo è il gioco del film del gioco. I personaggi sono stati digitalizzati, ma oltre a un Van Damme non al massimo della forma non si è ottenuto niente di più di una grafica piatta e un po' scattosa.



Anche se i personaggi sono quattordici, ci si trova comunque di fronte al peggior episodio della serie.
N. giocatori: 1-2

**42**

## T

**TEKKEN**
*(Namco)*
MC, NG
Primo episodio della serie di picchiaduro per PlayStation più rivoluzionaria e radicale. Grafica poligonale fluida come l'olio, con mosse spettacolari e animazioni emozionanti. Non troppo difficile da giocare e coinvolgente come non mai. Il titolo perfetto per i neofiti.



E in più, lo si trova nella serie Platinum.
N. giocatori: 1-2

**88**

**TEKKEN 2**
*(Namco)*
MC, NG
Grandi miglioramenti per questo secondo episodio: ora i personaggi sono 26, con addirittura angeli e canguri come protagonisti. La grafica è stata ulteriormente raffinata con l'utilizzo del 3D per alcune mosse speciali.



Un po' difficile all'inizio, potrebbe scoraggiare qualche neofita. Comunque ottimo.
N. giocatori: 1-2

**91**

**TEKKEN 3**
*(Namco)*
DS, MC
Il più bello. Il migliore. L'inarrivabile. Si tratta del più incredibile, giocabile e completo picchiaduro mai apparso su PlayStation.



La grafica 3D fa rimanere sbalorditi e supera di gran lunga il (comunque ottimo) predecessore.
L'azione di gioco è completamente tridimensionale, dal momento che ora è possibile giocare in tutte le direzioni (al contrario del secondo episodio in cui si utilizzava la tridimensionalità solo per alcune mosse speciali). Da comprare assolutamente, non c'è verso!
N. giocatori: 1-2

**94**

**THE CROW: CITY OF ANGELS**
*(Acclaim)*
MC
Un gioco strano e confusionario che ci vede nei panni dello sfortunato Brandon Lee combattere anche contro più avversari contemporaneamente.



Alcune delle idee sarebbero carine, se non fossero rovinate da una grafica deludente e da una scadente giocabilità.
N. giocatori: 1

**25**

**THE INCREDIBLE HULK**
*(Eidos)*
MC
Di questa conversione su PlayStation proprio non se ne sentiva il bisogno. In sala giochi la qualità del coin-op non era entusiasmante.



Su console ci è piaciuto ancora meno. Dobbiamo esplorare dei livelli in 3D per cercarne l'uscita, e nel frattempo fare polpette dei poveri disgraziati che ci capitano a tiro. Noioso.
N. giocatori: 1

**39**

**TOBAL N° 1**
*(Sony)*
MC
Picchiaduro interessante dotato di una buona grafica e di animazioni veramente fluide. Le ambientazioni invece non sono un granché.



Si tratta di combattere con uno strano stile, un miscuglio tra la boxe e il pugilato thailandese. Simpatica l'idea di potersi dare delle sonore testate nel bel mezzo dell'incontro.
N. giocatori: 1-2

**79**

**TOBAL N° 2 (NTSC)**
*(Squaresoft)*
DS, MC
Secondo episodio della serie. Per l'epoca la grafica (in alta risoluzione e Gouraud Shaded ma priva di textures) era molto buona, grazie anche a un'ottima fluidità nelle animazioni.



Eccellente il sistema di controllo, che differisce grandemente sia da quello di Street Fighter che da quello di Tekken. Utile il nuovo Practice Mode per fare allenamento e imparare bene le varie combinazioni. Devastanti e spettacolari le combo che sfruttano bene l'ambiente 3D in cui si svolge il combattimento. Un prodotto di classe. Peccato che, come per l'altro Ehrgeiz sempre di casa Square, non esista la versione PAL.
N. giocatori: 1-2

**89**

## V

**VS**
*(THQ)*
MC
Combattimenti all'ultimo sangue nei sobborghi di una Los Angeles infestata dalle gang. A disposizione quattro campioni per ogni banda, per ogni stile di combattimento possibile immaginabile, dal karate al tae kwon do fino alla più brutale rissa da strada.



Fondali molto curati e ottimi tocchi umoristici presenti nelle mosse speciale di ciascun combattente.
N. giocatori: 1-2

**64**

## W

**WAR GODS**
*(GT Interactive)*
MC
Deludente conversione di un buon gioco da bar. La grafica non è un gran che, come pure scarse sono le animazioni delle varie mosse.




Le mosse speciali sono molto numerose e ricordano quelle dei vari Mortal Kombat. Nei panni di svariate divinità (10) di pantheon appartenenti a diverse culture (egizia, azteca, indù ecc) dovremo combattere per la supremazia divina.
N. giocatori: 1-2

**35**

## X

**X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM**
*(Capcom)*
MC
Nei panni dei nuovi X-Men potrete confrontarvi a suon di legnate sui denti contro i cattivi capitanati da Magneto. Sono presenti molti personaggi popolarissimi, quali per esempio Ciclope e Wolverine, ognuno dotato di propri specifici poteri.



L'impostazione tecnica è buona. Simpatica la grafica e abbastanza buona la giocabilità.
N. giocatori: 1-2

**68**

**X-MEN VS STREET FIGHTER**
*(Virgin)*
MC



Ancora presenti gli X-Men, questa volta contrapposti ai personaggi dei vari episodi di Street Fighter. Il gioco è carino, anche se un po' ripetitivo. Solito motore di Street Fighter a gestire le mosse di 17 personaggi complessivi.
N. giocatori: 1-2

**65**

## Y

**YUSHA: HEAVEN'S GATE**
*(JVC)*
MC
Picchiaduro di combattenti che si sfidano a colpi di arti marziali e di auree psichiche. La grafica è buona, con effetti di luce emanata dai personaggi molto ben curati.



Buono il numero dei guerrieri presenti: ventotto tra buoni, cattivi e Mega-Boss. Il gioco non è particolarmente difficile, è può essere consigliato ai neofiti del genere.
N. giocatori: 1-2

**63**

## Z

**ZERO DIVIDE**
*(Ocean)*
NC
Picchiaduro futuristico tra robottoni. La grafica è molto fluida. Buone le mosse aeree, anche se talvolta le posizioni assunte sono decisamente buffe e poco consone all'atmosfera 'seria' del gioco.



Non particolarmente coinvolgente ma di buona fattura.
N. giocatori: 1-2

**61**

**ZERO DIVIDE 2**
*(Sony)*
MC
Secondo episodio della saga robotico-futuristica. Buona la grafica (con effetti particellari) e le animazioni. Si nota un miglioramento generale nell'atmosfera complessiva di gioco.



Ci sono più robot tra cui scegliere (10) e le mosse, le combo e le combinazioni segrete sono in numero apprezzabile.
N. giocatori: 1-2

**72**

# Tutti i giochi







| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| **Arcade** | | | |
| Army Men | PP | 8/Ago 99 | 57 |
| Grand Theft Auto London | PP | 7/Lug 99 | 52 |
| Rampage 2 | PI | 5/Mag 99 | 63 |
| Running Wild | PP | 3/Mar 99 | 26 |
| Tank Racer | PI | 3/Mar 99 | 62 |
| Tank Racer | PP | 6/Giu 99 | 42 |
| **Avventura** | | | |
| Hard Edge | PG | 6/Giu 99 | 30 |
| Kingsley | PI | 8/Ago 99 | 77 |
| Metal Gear Solid | PI | 1/Gen 99 | 69 |
| Metal Gear Solid | PS | 3/Mar 99 | 43 |
| Metal Gear Solid | PG | 4/Apr 99 | 22 |
| Ninja: Shadow of D. | PP | 1/Gen 99 | 24 |
| Parasite Eve | IM | 6/Giu 99 | 62 |
| Shogun Assassin | IM | 7/Lug 99 | 66 |
| Spyro the Dragon | PP | 1/Gen 99 | 16 |
| Syphon Filter | IM | 4/Apr 99 | 60 |
| Syphon Filter | AS | 5/Mag 99 | 80 |
| Syphon Filter | PG | 7/Lug 99 | 42 |
| Silent Hill | IM | 4/Apr 99 | 66 |
| Silent Hill | AS | 6/Giu 99 | 80 |
| Tenchu: Stealth Assassin | PP | 1/Gen 99 | 28 |
| Tomb Raider 3 | PG | 1/Gen 99 | 46 |
| Tomb Raider 3 | AS | 2/Feb 99 | 84 |
| Tomb Raider 3 | AS | 3/Mar 99 | 78 |
| Wild Arms | PP | 3/Mar 99 | 28 |
| **Avventura Punta e Clicca** | | | |
| Atlantis | PP | 3/Mar 99 | 57 |
| Egypt 1156 A.C. | PP | 3/Mar 99 | 56 |
| X File | PP | 8/Ago 99 | 36 |
| **Azione** | | | |
| Akuji the Heartless | PG | 3/Mar 99 | 16 |
| Ape Escape | PG | 7/Lug 99 | 26 |
| Attack of Saucerman | PP | 8/Ago 99 | 62 |
| Legacy of Kain | PI | 3/Mar 99 | 64 |
| Legacy of Kain (update) | PI | 6/Giu 99 | 58 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | PG | 7/Lug 99 | 30 |
| T'ai Fu | PI | 1/Gen 99 | 68 |
| T'ai Fu | PG | 3/Mar 99 | 12 |
| 007 Tomorrow Never Dies | PI | 6/Giu 99 | 60 |
| **Giochi di ruolo** | | | |
| Blaze & Blade | PP | 6/Giu 99 | 39 |
| Final Fantasy VIII | ART | 2/Feb 99 | 64 |
| Grandstream Saga | PP | 5/Mag 99 | 50 |
| Guardian's Crusade | PP | 5/Mag 99 | 52 |
| Legend of Legaia | PI | 4/Apr 99 | 49 |
| Monkey Hero | PI | 4/Apr 99 | 59 |
| Shadow Madness | IM | 8/Ago 99 | 68 |
| Xenogears | IM | 6/Giu 99 | 66 |
| **Picchiaduro** | | | |
| Bloodlines | PP | 4/Apr 99 | 34 |
| Bloody Roar 2 | IM | 5/Mag 99 | 72 |
| Ehrgeiz | IM | 3/Mar 99 | 71 |
| Evil Zone | PG | 6/Giu 99 | 24 |
| Evil Zone | AS | 7/Lug 99 | 84 |
| Darkstalkers 3 | PP | 5/Mag 99 | 46 |
| Destrega | PP | 6/Giu 99 | 46 |
| Kensei: Sacred Fist | IM | 5/Mag 99 | 64 |
| King of Fighters 98 | IM | 6/Giu 99 | 72 |
| Legend | PI | 2/Feb 99 | 70 |
| Marvel Super Heroes v/s Street Fighter | PP | 6/Giu 99 | 40 |
| Rival Schools | PP | 2/Feb 99 | 25 |
| Soul Blade | CL | 3/Mar 99 | 68 |
| Street Fighter Alpha 3 | IM | 4/Apr 99 | 72 |
| Tekken 3 | AS | 1/Gen 99 | 84 |
| WCW/NWO Thunder | PP | 3/Mar 99 | 36 |
| **Platform** | | | |
| A Bug's Life | PP | 3/Mar 99 | 30 |
| Ape Escape | PI | 6/Giu 99 | 54 |
| Bugs Bunny L.I.T. | PI | 6/Giu 99 | 61 |
| Bugs Bunny | PP | 7/Lug 99 | 38 |
| Crash Bandicoot W. | PG | 2/Feb 99 | 30 |
| Crash Bandicoot W. | PI | 1/Gen 99 | 67 |
| Crash Bandicoot 2 | CL | 5/Mag 99 | 74 |
| Croc 2 | PI | 4/Apr 99 | 56 |
| Croc 2 | PG | 8/Ago 99 | 22 |
| Gex: Deep Cover Gecko | PP | 4/Apr 99 | 42 |
| Guardian's Crusade | PI | 4/Apr 99 | 51 |
| Hugo | PP | 2/Feb 99 | 62 |
| Oddworld: Abe's Ex. | PG | 2/Feb 99 | 14 |
| Pandemonium 2 | CL | 2/Feb 99 | 74 |
| Rugrats | PP | 3/Mar 99 | 60 |
| Tarzan | PG | 8/Ago 99 | 30 |
| Wild 9 | PP | 1/Gen 99 | 22 |
| 40 Winks | PI | 8/Ago 99 | 75 |
| **Puzzle** | | | |
| Bust - a - Move 99 | IM | 7/Lug 99 | 73 |
| Devil Dice | PP | 3/Mar 99 | 61 |
| Live Wire! | PP | 6/Giu 99 | 37 |
| Yoyo's Puzzle Park | PP | 6/Giu 99 | 38 |
| **Racing** | | | |
| C3 Racing | PS | 2/Feb 99 | 42 |
| Carmageddon | ART | 2/Feb 99 | 66 |
| Carmageddon | PI | 4/Apr 99 | 54 |
| Carmageddon | PS | 5/Mag 99 | 10 |
| Colin McRae Rally | CL | 8/Ago 99 | 64 |
| Driver | PI | 5/Mag 99 | 56 |
| Driver | PG | 7/Lug 99 | 20 |
| Formula 1 '98 | PP | 1/Gen 99 | 52 |
| Gran Turismo 2 | PI | 6/Giu 99 | 56 |
| Gran Turismo | CL | 7/Lug 99 | 62 |
| Honda Castrol | PP | 5/Mag 99 | 44 |
| Monaco GP 2 | PI | 3/Mar 99 | 65 |
| Monaco GP 2 | PG | 4/Apr 99 | 16 |
| Moto Racer 2 | PS | 2/Feb 99 | 51 |
| Nascar 99 | PS | 2/Feb 99 | 45 |
| Need for Speed 4 | PG | 5/Mag 99 | 36 |
| Need for Speed: Racing Lagoon | IM | 8/Ago 99 | 72 |
| Rally Cross 2 | PP | 3/Mar 99 | 20 |
| Road Challenge | AS | 7/Lug 99 | 80 |
| Ridge Racer Type 4 | PS | 2/Feb 99 | 54 |
| Ridge Racer Type 4 | PG | 5/Mag 99 | 28 |
| Rollcage | PG | 2/Feb 99 | 26 |
| SCARS | PS | 2/Feb 99 | 52 |
| Speed Freaks | PI | 5/Mag 99 | 61 |
| Sports Car GT | PP | 5/Mag 99 | 34 |
| Test Drive 4x4 | PS | 2/Feb 99 | 46 |
| Test Drive 5 | PS | 2/Feb 99 | 53 |
| Toca 2 | PP | 1/Gen 99 | 58 |
| Toca 2 | PS | 2/Feb 99 | 36 |
| 360° | PP | 8/Ago 99 | 60 |
| V Rally 2 | PI | 4/Apr 99 | 50 |
| V Rally 2 | PI | 6/Giu 99 | 48 |
| V Rally 2 | PG | 7/Lug 99 | 34 |
| Wipeout 2097 | CL | 1/Gen 99 | 72 |
| **Simulazione sportiva** | | | |
| Actua Soccer 3 | PS | 1/Gen 99 | 41 |
| Adidas Power Soccer | PS | 1/Gen 99 | 44 |
| Alexis Lalas International Soccer | IM | 7/Lug 99 | 69 |
| All Star Tennis 99 | PP | 1/Gen 99 | 56 |
| Anna Kournikova's Smash Court Tennis | PI | 5/Mag 99 | 58 |
| Anna Kournikova's Smash Court Tennis | PP | 6/Giu 99 | 44 |
| Big Air | PP | 5/Mag 99 | 22 |
| Bomba 98 | PS | 1/Gen 99 | 45 |
| Brunswick Circuit Pro B. | PP | 2/Feb 99 | 61 |
| Calcetto - Puma Street Soccer | PP | 5/Mag 99 | 48 |
| Cool Boarders 3 | PP | 1/Gen 99 | 18 |
| FA Manager | PP | 8/Ago 99 | 38 |
| Fifa 99 | PS | 1/Gen 99 | 34 |
| Fifa 99 | AS | 3/Mar 99 | 74 |
| Fifa Road to W. Cup 98 | PS | 1/Gen 99 | 44 |
| ISS Pro 98 | PS | 1/Gen 99 | 40 |
| Knockout Kings 99 | PP | 2/Feb 99 | 12 |
| Libero Grande | PS | 1/Gen 99 | 43 |
| Michael Owen's WLS 99 | PS | 1/Gen 99 | 42 |
| NBA Live 99 | PP | 1/Gen 99 | 30 |
| NBA Pro '99 | PI | 7/Lug 99 | 54 |
| NHL Face Off 99 | PP | 3/Mar 99 | 59 |
| No Fear: Downhill Mountain Biking | PI | 5/Mag 99 | 54 |
| Premier Manager 99 | PP | 3/Mar 99 | 38 |
| Prince Naseem Boxing | PI | 5/Mag 99 | 59 |
| Pro 18 World Golf Tour | PI | 2/Feb 99 | 72 |
| Pro Boarder | PP | 4/Apr 99 | 38 |
| Rushdown | PP | 1/Gen 99 | 59 |
| Sensible Soccer | PP | 3/Mar 99 | 39 |
| Street Skater | PP | 5/Mag 99 | 42 |
| Tiger Woods 99 | PP | 5/Mag 99 | 51 |
| Uefa Champions League | PP | 5/Mag 99 | 40 |
| V Ball | PP | 8/Ago 99 | 40 |
| Victory Boxing 2 | PP | 2/Feb 99 | 12 |
| Viva Football | PP | 4/Apr 99 | 46 |
| Winning Eleven 98/99 | IM | 3/Mar 99 | 70 |
| **Simulazioni varie** | | | |
| Bust a Groove | PP | 2/Feb 99 | 20 |
| Caesar's Palace II | PP | 2/Feb 99 | 58 |
| Colony Wars Vendetta | PP | 1/Gen 99 | 60 |
| Dance! Dance! Dance! | IM | 5/Mag 99 | 70 |
| Densha De Go 2! | IM | 6/Giu 99 | 73 |
| Dodgem Arena | PP | 2/Feb 99 | 18 |
| Dolphin's Dream | PP | 6/Giu 99 | 34 |
| Grand Theft Auto | CL | 4/Apr 99 | 74 |
| Music | PP | 2/Feb 99 | 63 |
| Pepsi Man | IM | 7/Lug 99 | 70 |
| Plane Crazy | PI | 7/Lug 99 | 56 |
| Pro-Pinball: Big Race USA | PP | 3/Mar 99 | 37 |
| Streak | PP | 3/Mar 99 | 40 |
| Um Jammer Lammy | PI | 4/Apr 99 | 52 |
| Wing Over 2 | PI | 5/Mag 99 | 62 |
| Wing Over 2 | PP | 6/Giu 99 | 36 |
| **Sparatutto** | | | |
| Ace Combat 3 | PI | 7/Lug 99 | 55 |
| Apocalypse | PG | 1/Gen 99 | 8 |
| Apocalypse | AS | 4/Apr 99 | 80 |
| B-Movie | PP | 3/Mar 99 | 41 |
| Duke Nukem: Time to Kill | AS | 1/Gen 99 | 90 |
| Duke Nukem: Time to Kill | PP | 1/Gen 99 | 26 |
| G Police 2 | PI | 4/Apr 99 | 58 |
| G Police | CL | 6/Giu 99 | 74 |
| G Police 2 | PP | 8/Ago 99 | 34 |
| Omega Boost | PI | 7/Lug 99 | 58 |
| Omega Boost | PG | 8/Ago 99 | 26 |
| Point Blank 2 | PI | 6/Giu 99 | 59 |
| Quake 2 | PI | 1/Gen 99 | 64 |
| Rainbow Six | PI | 7/Lug 99 | 60 |
| Retro Force | PI | 2/Feb 99 | 69 |
| Retro Force | PP | 3/Mar 99 | 35 |
| R-Type Delta | PP | 3/Mar 99 | 32 |
| Shadow Gunner | PP | 2/Feb 99 | 24 |
| Tiny Tank | PI | 8/Ago 99 | 76 |
| V2000 | PP | 2/Feb 99 | 59 |
| Virus | PP | 8/Ago 99 | 58 |
| **Strategici** | | | |
| Asterix | PP | 4/Apr 99 | 30 |
| Civilization 2 | PP | 4/Apr 99 | 48 |
| Constructor | PP | 1/Gen 99 | 63 |
| Global Domination | PP | 7/Lug 99 | 40 |
| KKND: Krossfire | PG | 6/Giu 99 | 18 |
| Master of Monsters | IM | 8/Ago 99 | 70 |
| Populous: the beginning | PI | 3/Mar 99 | 63 |
| Populous: the beginning | PP | 4/Apr 99 | 28 |
| Theme Park World | PI | 8/Ago 99 | 12 |
| Warzone 2100 | PG | 5/Mag 99 | 18 |



**Legenda**

**AS** = Area Soluzioni
**CL** = Classic
**PG** = Planet Game
**PI** = Prima Impressione
**PP** = Prova Planet
**PS** = Planet Special
**IM** = Importazione

# VENERDÍ 17 SETTEMBRE

ore 17:17

# LANCIO MISSIONE GAME NETWORK

*L'unica emittente televisiva europea specializzata in videogames e multimedia entertainment.*

Game Network trasmette gratuitamente, anche per gli abbonati D+ e Stream, 24 ore al giorno via Eutelsat: sintonizzate il vostro ricevitore digitale!




Eutelsat Hotbird 4 - 13° est
Frequency: 12,673GHz
Polarisation: Vertical
Symbol Rate: 27500
FEC: 3/4

Game Network trasmette in diretta anche su Internet con possiblità di scelta on-demand dei programmi ed una speciale area interattiva.




DIGITAL TELEVISION



www.gamenetwork.it